

THE KING OF POCKETGAMES

掌机王Sp

VOL. 204

专题企划

潜伏的未知恶意
谈游戏中的克苏鲁神话

特快专递

家里蹲奋斗记辛苦了
讨鬼传(试玩版)

PSP

PSV

PSP



攻略透解

召唤之夜5

PSP

真·女神转生IV

PS3

瓦尔哈拉骑士3

PSV

僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇

PSV

游戏文化频道

漫谈3D掌机
诞生30年

《胧村正》剧情赏析



真·女神转生IV 封面实拍

200辑大抽奖

中奖名单

特等奖 3DS/PSV任选一台

江苏省新沂市 金龙 (3DS)
陕西省西安市 马宁 (PSV)
天津市 杨钰龙 (PSV)

一等奖 PSP一台

广东省广州市 林清南
广西南宁市 钟树磊
湖南省郴州市 彭俊杰
浙江省杭州市 陈睿

二等奖 小编签名正版3DS/PSV游戏一张

福建省福州市 陈凡 (胧月签名的《马里奥赛车7》)
广东省惠州市 杨平乐 (马修签名的《战国无双编年史2》)
广东省汕头市 林勇安 (阿鲁签名的《王国之心3D 梦中坠落》)
广西柳州市 潘鹏泽 (半夏签名的《朋友聚会》)
湖北省武汉市 龚国庆 (苍穹签名的《恶魔之眼》)
江苏省大丰市 吴延宽 (白莱签名的《终极军团》)
江苏省苏州市 杨宇澄 (阿鲁签名的《新·王样物语》)
上海市 凌翔 (乌冬签名的《刺客信条III 自由使命》)
上海市 张晨 (白莱签名的《心灵传说R》)
浙江省宁波市 朱力洋 (LIKY签名的《使命召唤 黑色行动 解密》)

三等奖 精美实用掌机周边

北京市
北京市
北京市
福建省福州市
福建省三明市
广东省东莞市
广东省东莞市
广东省佛山市
广东省广州市
广东省广州市
广东省广州市
广东省广州市
广东省广州市
广东省江门市
广东省汕头市
广东省汕头市
广东省韶关市
广东省深圳市
广东省深圳市
广东省深圳市
广东省深圳市
广东省深圳市
广东省湛江市
广西百色市
广西贵港市
广西柳州市
广西南宁市
广西南宁市
广西南宁市
广西玉林市
贵州省都匀市

王易安
张岩
高宇轩
潘锦星
范志瑞
陈伟钊
李平武
冯嘉昌
梁子健
林百炼
刘峻
关秀月
张泽林
黄耀齐
吴泽顺
詹洁
张健
蔡瀚贤
朱思远
陈耀华
陈建磊
陈少勇
林宇舜
陈智化
谢宗百
许育源
杨子俊
杨见
宋聚花

贵州省贵阳市
海南省海口市
河北省保定市
河北省唐山市
湖北省武汉市
湖北省武汉市
江苏省江阴市
江苏省南京市
辽宁省鞍山市
辽宁省大连市
辽宁省沈阳市
内蒙古包头市
内蒙古包头市
内蒙古呼和浩特市
陕西省西安市
上海市
上海市
四川省成都市
四川省成都市
四川省成都市
天津市
天津市
天津市
天津市
天津市
云南省昆明市
浙江省宁波市
浙江省宁波市
浙江省宁波市
浙江省宁波市
浙江省绍兴市
浙江省永康市

杨博
于永川
张泽
黄义陶
袁雅婷
赵雪枫
杨泽文
张乾
万博
刘昊
杨明浩
乔宇璇
田源
刘松杰
李煊芝
刘真骅
刘裕丰
林木森
钟迪
周睿
张如光
杨晨
耿雷
张昱伟
李俊玮
陈鑫
陆廷宇
王迪植
袁亮
陈海风
杨剑



系统介绍 技能列表 主战任务攻略

攻略透解

P168

瓦尔哈拉骑士团

是成为支配者，
还是死于非命？

PSV

详细攻略

体验PSV上的即时战略！
指挥僵尸大军反攻人类！

PSV 僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇

攻略透解

P158

ZOMBIE TYCOON II
BRAINHOV'S REVENGE



PSP 召唤之夜5 系统详解 流程攻略

时隔6年的再度召唤！

攻略透解

P190



攻略透解

P113

3DS 真·女神转生IV

名作之后 东京创世

系统指南
全技能攻略
挑战BOSS秘制

CONTENTS

掌机王Sp VOL.204

封面用图:《真·女神转生IV》
封面设计:咕嚕

目录



口袋光环 VOL.204

口袋光环地址: <http://www.tudou.com/programs/view/XpdsWB5dJlc/>

密码: GKX5N711



更多游戏资讯请访问: www.ucgen.com

掌机情报站

掌机情报站	4
Lancer专栏	8
Darkbaby专栏	9
游人望远镜	10
掌机情报站	12

黄金眼

黄金眼	14
黄金眼REVIEW——恶魔城 暗影之王 命运之键	16
黄金眼REVIEW——灵魂献祭	18

便携频道

情报室	20
周边差	23
软件阁	24
游戏坊	25

三次元空间

3D短波	26
双喜天喜图	27

PlayStation Vita总部

PlayStation Vita总部	30
奖杯神作。免费下载——《绘画频道》	32

专题企划

潜伏的未知恶意 铁游戏中的克苏鲁神话	33
--------------------	----

前线狙击

怪物猎人4	45
口袋妖怪 X·Y	52
超级机器人大战OG外传 魔装机神III 正义的荣耀	62
超级机器人大战 扩展行动	73
妖怪手表	80
逆转裁判5	82
龙之王冠	86

新作拼盘

创造球会 打造职业俱乐部	89
兽电战队 强龙者 在游戏中变身吧!	90
苍翼异闻录 代码: 新生	90
小脸蛋 创造游玩圆润小真	91
三根锁? 天下霸统 狮志的继承者	91
星座男友 夏季篇 3D	92
十鬼之绊 花结物语	92

特快专递

讨鬼传 (试玩版)	93
-----------	----

黑皇御斗记 辛苦了 100

游戏一品轩

游戏一品轩 109

攻略透解

真·女神转生 IV 113

僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇 158

瓦尔哈拉骑士3 188

召唤之夜5 190

下惠工房

灵魂献祭 212

游戏文化频道

迟到的收获祭——漫谈3D掌机诞生30年 214

《胧村正》剧情赏析 222

掌机软件学院

烧录卡新闻站 227

市场动态

硬件短消息 228

掌机市场扫描 230

专区地带

游戏万花筒 232

游戏美国秀 236

梦幻方舟 238

动漫村委会 240

轻松日语教室 244

吸血鬼之馆 246

经典主题乐园 250

数码酷 252

游戏边缘地 254

游戏小筑 256

掌门人

掌门人 260

FAC电台 268

交流空间 270

小编寄语 272

吐槽记事簿 274

掌机王自由谈

《未知海域 黄金深渊》玩后简评 276

慢捻韶光盘作篇 279

——我与掌机、《掌机王SP》的往昔今朝 283

玩家点评 284

其他

火热秘技 284

掌机游戏综合发表表 288

口袋光环 精彩内容导视 288

游戏索引

NDS

98号	112
色彩突击队	110
隐藏的密室 塞伦女巫之谜	111

PSP

超能机器人大战 扩展行动	73
黑皇御斗记 辛苦了	100, 光盘
库特waller 改装版	110
十鬼之绊 花结物语	92
讨鬼传 (试玩版)	93, 光盘
钢皇国棋 携带版	111
永无大陆 可可利亚王国	108
召唤之夜5	190, 光盘
捉迷藏 携带版	光盘

3DS

恶魔城 暗影之王 命运之镜	16
怪物猎人4	45
海贼王 无限世界 红	光盘
鸡蛋大冒险	27
极速隧道 3D 超强版	111
口袋妖怪 X·Y	52, 光盘
美食的俘虏 暴饮暴食大作战	光盘
逆转裁判5	82
雷电战队 强龙者 在游戏中变身吧!	90, 光盘
数码宝贝世界 复原 解码	光盘
小股雷 创造游玩圆润小镇	91
新·世界树迷宫 千年少女	光盘
星岛男友 夏季篇 3D	92
妖怪手表	80
野兽传说 暴怒激突竞技场	光盘
再见 青川川背	光盘
真·女神转生 IV	113, 光盘
智龙迷城Z	光盘

PS3

苍真异闻录 代码：新生	90
超级机器人大战OG外传 皇家铁神III 正义的荣耀	82
创造峰会 打造职业俱乐部	89
孤独的托马斯	110
僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇	158, 光盘
灵魂献祭	18, 212
灵魂异界	光盘
龙之王座	88, 光盘
藤村道	222
三校姬2 天下霸统 霸志的继承者	91
讨鬼传 (试玩版)	93, 光盘
瓦尔哈拉骑士3	188
仙境传说 奥德赛 ACE	光盘
自由之战	光盘

投稿须知

1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权(版权)。对于侵犯他人著作权及其他任何权利的 content,《掌机王SP》不予承担任何责任。
2. 独家授权——《掌机王SP》采用并支付稿酬的稿件,作者授权且仅授权《掌机王SP》以任何形式使用、编辑、修改此稿件,《掌机王SP》不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向《掌机王SP》投稿的稿件,在反应期内(以书信方式投稿的,反应期为30日;网络时间以邮戳为准,以Email或其他网络方式投稿的,反应期为30日,起始时间以《掌机王SP》收到稿件的时间为准。)作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投,如果造成《掌机王SP》或其他刊物、媒体的损失,以投稿人承担一切法律责任。
4. 投稿邮箱:三州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》编辑部(收) 邮编:730020, Email:投稿邮箱:pgj@203.net

掌机情报站

文 雷伊

软件
SOFTWARE

狩猎季节之日确定！《怪物猎人4》新情报一举公开



在5月31日举行的最新一期任天堂网络直播会“Nintendo Direct”上，社长岩田聪终于宣布了万众期待的狩猎大作《怪物猎人4》的发售日。游戏将于今年9月14日在日本发售，售价为5990日元。按照惯例，Capcom将在发售同日推出游戏的3DS LL主机同捆版，而这次的同捆版则有两种款式，分别为“黑蚀龙黑”和“艾鲁白”。这两款同捆版中的3DS LL主机，在造型上都经过了精心设计，不仅能够反映出本作中这两个代表怪物的特质，美观程度也是异常之高，相信届时这两款主机一定会成为粉丝们争相购买的宝物。不过目前这两款同捆版主机的具体售价暂时还未公布。

直播会中也宣布了本作电视广告代言人。据悉，日本足球国脚本田圭佑将会担任本作的代言人，这则电视广告捕捉了本田选手初次接触本作进化的动作、以及新怪物反击的瞬间，在电视广告拍摄过程中，他也尝试了使用新武器。相关的电视广告将从9月起在日本开始放送。此外，《怪物猎人4》与日本知名时装品牌优衣库合作的T恤和平角内裤，也已于本日开始发售。除了日本国内之外，这些合作的服装也将在海外10个国家和地区进行发售，中国自然也是其中之一。

而早前已经公布将在今年7月25日发售的Capcom的另一款猎家大作《逆转裁判5》也公布了后续消息，继5月中旬在官网提供网络体验版之后，游戏的3DS体验版也将于6月份在任天堂e商店提供下载。



5月15日 >

任天堂公布旧版3DS的新配色方案——金属红，这种配色方案的3DS主机将在今年6月13日于日本国内上市。和今年3月份发售的“浅蓝色”以及“口红粉”一样，随金属红主机附赠的SD卡在容量方面和3DS LL主机看齐，为4GB的大容量。而在售价方面，这款金属红主机则与当前发售中的其他配色方案旧款3DS主机一样，为15000日元，以现在的汇率来说，还是非常之划算的。金属红是任天堂在日本推出的第9款普通版旧版3DS配色方案，之前的水蓝色、耀动红已经停产，而钴蓝色、神秘粉也将在近日停产，包括金属红、浅蓝色、口红粉、冰雪白和宇宙黑在内的5款配色方案主机则将继续在市面上销售。



5月16日 >

日本Falcom宣布“《轨迹》系列”最新作《英雄传说 闪之轨迹》发售日。游戏将于今年9月26日同时登陆PS3和PSV两大平台，其中PSV版售价为7140日元，PS3版售价为8190日元。除了普通版之外，游戏也将推出同捆了Drama CD的豪华版，其中PSV版售价8190日元，PS3版售价为9240日元。对于首批购买游戏的玩家，厂商将赠送游戏的全彩资料设定集作为初回特典。宣布发售日的同时，厂商还公布了游戏中的主要角色群“第七班”的9名角色的声优阵容，其中包括内山昂辉、堀江由衣、白石凉子等玩家们耳熟能详的知名声优。游戏的官方网站也在同时进行了更新，玩家可以在网站上查看到系列年表、声优访谈等丰富内容。



事件

EVENT

Square Enix发布2012财年业绩, 饱受赤字困扰

日本知名游戏公司Square Enix于近日公布了2012财年(2012年4月1日~2013年3月31日)的业绩情况。本财年Square Enix共创销售额1479亿8100万日元, 相比上一财年提升了15.7%, 尽管如此, 在利



润方面却出现了明显下滑。其中营业利润从上一财年的107亿1300万营业利润黑字转变为60亿8100万日元的营业损失; 经常利润从上一财年102亿9700万日元的黑字变为43亿7800万日元的经常损失。加上之前为了迎合游戏业界环境的变化而进行的开发方针变更、组织体制重新审视, 以及部分商业模式的变更等而形成的特别损失, 因此本财年公司的最终损益为137亿1400万日元赤字, 而在上一财年, 公司的纯利润则是60亿6000万日元的黑字。

其中作为主力的数字娱乐部门创收894亿8200万日元, 相比上一财年提升24.5%, 但营业利润则相比上一财年下滑了99.7%, 仅为4400万日元。除了经久不衰的网页游戏《战国IXA》、以及面向Mobage推出的社交游戏《最终幻想 旅程》等旧作持续为部门贡献着收益, 2012年上线的卡牌游戏《扩散性百万亚瑟王》不仅在日本、而且在韩国也获得了巨大的成功, 在新品牌的孕育上, 公司也获得了成功。此外, 《勇者斗恶龙X 觉醒的五大种族》的运营也在有条不紊地进行中。但是, 《古墓丽影》等原被广为看好的面向欧美推出的家用游戏作品却并没有获得预想中的成绩, 导致了部门营业损益水准的大幅度下滑。

Square Enix表示, 公司目前所面临的业界环境, 除了欧美家用游戏软件市场的竞争激烈化、寡头化之外, 还必须认识到智能手机、平板电脑等新移动终端的快速普及, 因此目前公司所处的是一个非常大的变革期。Square Enix希望公司能够适应这样的环境变化, 并加以必要的业务构造改革, 确立新的收益基础, 最终从根本上改善公司的收益能力。

事件

EVENT

索尼克召开生日派对, 新作率先玩

今年6月23日是SEGA旗下著名游戏角色索尼克的22岁生日, 为了纪念这一特殊的日子, SEGA将于同日在日本东京为其举行生日派对。此次活动除了会由制作方Sonic Team进行特别脱口秀, 专门的舞台活动也是少不了的, 玩家除了可以获得刚刚公布不久的Wii U/3DS跨平台系列最新作《索尼克 失落世界》的最新情报, 还有机会获得豪华奖品。不仅如此, 届时也将会准备各种各样的企划活动, 具体内容在此次生日会的专门网站中会逐一公开。

此外, 官方也将挑选出100名与会者, 邀请他们进入派对的特别观览区, 以最近的距离观赏舞台活动。玩家不仅可以在特别观览区获得《索尼克 失落世界》的原创周边, 还可以与这款游戏在日本国内的首次亮相进行亲密接触, 亲自对游戏进行体验。

据悉, 此次生日派对将在位于东京台场、由SEGA运营的室内游乐场“东京JoyPolis”举行, 相关演出活动将于6月23日15点30分开始。如果想要申请特别观览区的入场资格, 则需要在此次活动的官方网站进行申请, 有效申请日期为今年5月30日至6月12日。





FREEDOM WARS™ フリーダムウォーズ

今年5月9日，SCEJ开启了一个神秘倒计时游戏网站，一周后，长达“100万年”的倒计时结束，官方网站公布了一段具有近未来风格的神秘影像，预示着一款新作即将公布。而在5月21日，这款神秘新作终于揭开了面纱。这款游戏世界观设定在近未来的联机作品名为《自由之战》（フリーダムウォーズ），游戏类型为“夺还联机动作游戏”，将于2014年在PSV平台发售。

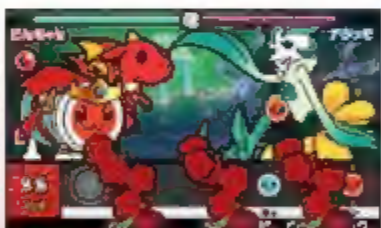
据悉，这将是一款在活用了PSV各种机能的同时，采纳了各种新玩法的完全新作。玩家在近未来的荒废世界中，化身为服刑100万年的罪人，为了重获自由而战。通过拯救被巨大敌人“掠夺者”捕捉的市民和同伴，玩家可以不断达成任务来为自己减刑。游戏的在线功能支持最多8位玩家协力和对抗，除了Adhoc通信，玩家还可以使用Wi-Fi和全球各地的其他玩家进行联机。而支持PSV的GPS功能和near功能的玩法，也将在游戏中出现。

从目前公布的影像来看，这是一款风格类似NBGI高速狩猎游戏《噬神者》的联机大作（具体影像可阅览本辑光盘），关于游戏的详细情报，请留意我们的后续报道。



5月21日

NBGI宣布，两款家用平台的“《太鼓之达人》系列”新作在日本国内的累计出货数量双双突破了50万大关。这两款作品分别是去年7月12日发售的3DS版《太鼓之达人 小龙与不可思议宝珠》，以及去年11月29日发售的《太鼓之达人Wii 超豪华版》。尽管“《太鼓之达人》系列”源自街机，但是其家用版却加入了很多新鲜元素，因此深受玩家好评。如今，其家用版本在日本国内的累计销量已经突破了700万大关，而之前推出的智能手机版本，在日本国内的下载次数也已经突破了700万次。系列的综合制作人表示，今后《太鼓之达人》的发展目标是变成深受男女老少各用户层所喜爱的国民游戏，会向街机、家用机和智能机各平台全面发展。



5月22日

由Gungho推出，Game Arts制作的PSV新作《仙境传说 奥德赛 ACE》在经过延期之后，重新确定了发售日。新的发售日是今年8月29日，售价方面则和之前一样保持不变（卡带版4935日元，下载版3900日元）。在宣布新发售日的同时，厂商也公布了游戏的最新影像，影像中的背景音乐是本作的客串音乐制作人稻松伸夫创作的乐曲“黑龙咆哮”。本作是去年发售的PSV超高速度狩猎游戏《仙境传说 奥德赛》的加强版，除了新关卡、新武器之外，还会加入新的战斗系统“ACE技能”等丰富的新要素。前作在日本的累计销量已经突破了10万套（卡带版+下载版），成绩较为理想。



事件
EVENT

东京游戏展2013主题插图公开, 游戏将迎来进化

将于今年9月19日至9月22日在日本举行的“东京游戏展(TGS) 2013”, 于近日首度公开了主题插图。这次的主题插图依然由从2010年开始担任TGS主题插画绘制的形部一平先生担当。这次主题插画中的女子象征着游戏的本质部分, 各种设备、工具缠绕在其身上, 仿佛是正在向超乎玩家想象的某种形态变化, 正好体现出了“游戏正不断进化”这一本届TGS的主题。

形部先生表示, 游戏正在向着自身都难以想象的新阶段进化。他的作品正是要表达游戏这种无边无际的进化。而画中散落的部件, 则正是游戏为了获得进化而必须的工具。跟随时代的需求与各种部件进行合体、并进行变身的角色形象, 正是游戏所持有的“无限可能性”。

形部一平是日本著名插画家, 主要负责插画、角色设计, 足迹遍布日本海内外。主要的设计成就包括索尼Walkman形部一平版、Konami足球游戏《J联盟 胜利十一人 策略版》的封面和广告设计。而2010年在上海举行的世博会中“大阪馆”的会馆壁画也是出自他之手。



5月23日 >

Level-5宣布《幻想生活》的完全版《幻想生活 连结》(ファンタジーライフ LINK!), 本作将于今年7月25日发售, 售价为4980日元。在发售同日, 厂商也会推出前作的付费DLC, 持有前作的玩家只需付费2000日元, 就可以将手头的版本升级到《连结》版本。顾名思义, 《连结》版将会加强玩家们在游戏中的交互行为。在前作中, 只有本地游戏才支持三人联机, 而本作的网联也将支持多人游戏。而就算在单人游戏时, 只要是在联网状态下, 玩家就可以知道其他好友目前的状态。《幻想生活》是Level-5于去年年底推出的原创RPG作品, 集结了业界多位名匠, 在推出之后深受玩家好评, 并长期保持供不应求状态。



5月23日 >

NBGI公布两款3DS平台的《海贼王》相关作品。其中一款为大获好评的“《海贼王 无尽航路》系列”时隔三年的完全新作《海贼王 无尽世界 红》, 据悉, 这将会是一款支持4人联机游戏的作品, 不仅是战斗, 就连游戏中的捉虫、采集、钓鱼等要素也将支持4人同时游戏。目前游戏的首段宣传影像已经在官方网站公开, 但本作的具体发售日和售价目前则尚未公布。另一款作品则是去年年底发售于PSP平台并获得热卖的《海贼王 浪漫之晓 冒险黎明》的3DS移植版, 游戏将于今年8月8日推出, 抢占暑期档。



5月27日 >

Marvelous AQL宣布, 5月23日发售的PSV新作《瓦尔哈拉骑士3》的首周销量为6万5000套(包括卡带版和下载版), 创下了系列的最高销售纪录。《瓦尔哈拉骑士3》是早年PSP平台的联机动作游戏“《瓦尔哈拉骑士》系列”的第三款作品, 除了画面有所进化之外, 还加入了7对7PK, 以及香艳的擦边球元素。《瓦尔哈拉骑士3》的热卖, 意味着Marvelous AQL在PSV平台推出的三款作品, 均创下了系列最高销售纪录, 另外两款作品分别是今年2月底发售的《闪乱神乐 忍者对决 少女们的证明》和今年3月底推出的《胧村正》。Marvelous AQL之前高调宣布加盟PSV平台曾为不少业界专家喻为愚举, 而此次三款作品均获佳绩, 无疑充分证明了该公司战略布局的正确性。





逃不出的魔爪

笔者对日本的手游市场关注不多，第一次听说《智龙迷城》这游戏，是因为一支颇具创意的电视广告。但也就是看看而已，并未因广告而有尝试的念头。再次关注到《智龙迷城》，却是因为一款国内的手游，叫做《我叫MT》。这游戏在宣传上的最成功之处，大概也就是其渗透到国内整个游戏圈的微博营销，笔者则是因为耐不住微信里几个好友的死命推荐而尝试了一番，结果一发而不可收拾。再回过头来看《智龙迷城》这个起源，这才感叹移动游戏市场的瞬息万变。

今年4月，《智龙迷城》收入高达120亿日元，大约相当于7.3亿人民币。如果笔者没有记错的话，人类历史上月收入超过1亿美元的只有《魔兽世界》最巅峰的时候，腾讯最赚钱的《CF》，月收入也就是4亿人民币左右。由此说来，《智龙迷城》已成为史上最赚钱的游戏。其发行商Gungho公司股价因而被推高到1.5万亿日元以上，超越任天堂，成为市值最高的纯游戏厂商。

一个由五六人团队研发、投资只有几千万日元的游戏，造就了日本最高市值的游戏厂商。今年Gungho的利润有可能超过日本整个传统电子游戏市场的总利润额——这样的神话在日本游戏产业史上从未有过，即使是在FC的黄金时代，也没有任何游戏有如此的爆发力。而在高成本之路上一条路走到黑的当今电子游戏业，已失去造就此等神话的可能。

社交网络、道具收费、便利的在线支付方式、强大的智能手机性能……这一切彻底激活了手游市场。智能手机的普及，以及F2P的运营模式，使手游成为一种毫无门槛的娱乐方式，通过社交网络为宣传载体，可轻易实现玩家之间的病毒式传播，将手游推广到最主流的人群。当你发现身边好友的微信、微博、QQ空间里总是出现某个游戏，而且只需点击两三次就可免费进入游戏，对游戏从来不敢兴趣的你总

有忍不住去尝试的时候。那些无端或微端化的手游与页游们，就像从四面八方伸出来的魔爪，它们想方设法将你拖入免费游戏的陷阱，然后掏空你的钱包。

这是你永远无法摆脱的魔爪，因为你所使用的大半免费应用与服务最终都要通过游戏来买单。所谓的“流量变现”早就国内互联网行业的关键概念，游戏与广告是两种主要变现方式，而游戏的收入远远超过网络广告。通过免费服务创造用户流量，再将流量转化为游戏用户，并最终实现游戏收益——这个在国内已经相当成熟的商业模式正在全球手游行业全面铺开。社交网络、免费播放器、文学网站、视频网站……这些最常用的手机应用都将成为手游的重要推手。

这是一个依靠免费服务与应用建造起来的全新行业，尽管索尼与任天堂也在笨拙地朝此方向靠拢，但是建立于传统零售实体市场之上的掌机业，永远无法过渡到这个用户流量至上的新行业。专用游戏设备是一道永远无法跨越的门槛。你会因为朋友的几条微博，点击几个链接，在几秒钟之内进入到你一无所知的游戏里体验一番。但你决不会因为同样的几条微博，开车几十公里，花几百块购买他们推荐的游戏，再花几千块买一台能运行此游戏的主机。

我们还剩下几千万核心玩家守卫着电子游戏市场，但是我们终将在周围社交圈的影响下而逐渐流失。因为我们无法让他们尝试我们的主机，而他们却可以轻而易举地让我们尝试他们的“免费”游戏。



玩家 游戏资深撰稿人 对游戏文化和游戏展业的历史有较深了解 自称目前掌机游戏已经占据了其所有游戏时间的七成以上。



超越

2013年5月14日，对于动荡不安的世界来说仅仅是一个波澜不惊的普通日子，而对于整个游戏产业来说却堪称里程碑式的时间节点。根据当天日本东京股票交易所的最终收盘价以区区一款手机游戏《智龙迷城》（Puzzle & Dragons）而横空出世的GungHo社股票市值正式超越了传统家用游戏的王者任天堂，这个事情引起了业界广泛轰动，许多大腕级人物都第一时间在推特上阐述了个人见解，弹冠相庆者有之、唏嘘感慨者亦有之，而更多的则是对突如其来产业异象感到困惑迷茫。

去年秋，GungHo社长森下一直曾经猛烈抨击许多日本资深同行已经不知道如何去制作真正有趣的游戏。是时或许多数人和笔者一般都觉得不过是大言不惭的泛论，然而现实为其言论做了最佳的注脚。凭借一款仅有24MB容量的手机游戏，仅仅用了13个半月就实现了注册用户2000万。其2013年第一季度的销售额309亿日元，而营业利润则高达186亿日元，如此拔群的收益率足以令任天堂等辈汗颜。相形之下，那些动辄使用次世代图形引擎开发3A大作却最终落得惨淡收益的所谓老牌知名厂商确实有些贻笑大方。

世事总是在轮回转换中不断发展演进。今时GungHo社的得意较之数十年前任任天堂凭借红白机崛起之势并无二致，当年的任天堂同样是经营收益暴增了数十倍。开发家用游戏的暴利引得各方人士趋之若鹜，不但多数原先街机业的运营商纷纷加盟，甚至连卖抽水马桶和种松茸的商人也争相嗅尾，足可谓风光一时独占。任天堂昔日在街机产业不过是二流角色，依仗着自身的独具慧眼而打下了一片广阔天地，令得Namco、SEGA等巨头甘拜下风。时至今日，任天堂却沦为了被超越的标杆，而传统游戏产业也正面临着严峻的生存考验。运营成本飙升和经营利润下降已经成为了传统游戏产业无解的悖论，早年销售一款百万大作就有足够资金建造摩天大楼，而如今千万大作叠出却依然入不敷出的窘境实令人唏嘘感叹。这样一个彻底竞争的红海化市场已经逐渐呈现出衰退态势。曾经连续29年盈利的任天堂深陷经营赤字泥潭的实例足以说明许多问题。《智龙迷

城》在一个季度里为GungHo社创造的利润超过了去年日本所有传统游戏开发商全年收益，而高达64%的惊人收益率更是让人食指大动。对于那些深处困境中第三方厂商发出了明确的经营战略转换信号。

近日，去年遭遇严重经营亏损的Square Enix社新任CEO松田洋佑宣布将大幅调整企业经营战略，把更多焦点放在日益普及的智能手机和平板电脑等新型移动设备领域。该社不但针对拥有16亿通讯用户的LINE平台发表了幼儿向弹珠游戏《Slime Shot》，更向手机平台大举发表了《最终幻想战略版 Social》等多款经典名作续篇。至于近年来一直把任天堂掌机平台作为经营重心的Level-5日前也正式设立了针对手机平台的新品牌“UNIPLAY”，首批即有一款全新力作披露。这样两家在传统游戏产业中拥有举足轻重地位的第三方厂商，前者已经整整半年未曾在3DS平台发表新作，而后者近期仅仅宣布在夏季推出《幻想生活》的完全版。纵观3DS今夏在日本本土业已确定发售日的近30款游戏，移植和复刻的作品占了六成以上，暮气沉沉的竟毫无一款千万级硬件平台应有的市场活力。除了NBGI和Capcom以外，其他大手厂商都对传统携带游戏市场表现出异乎寻常的冷漠。和当前手游平台趋之若鹜的盛况呈现了鲜明反差。若非有更为不堪的竞争对手索尼PSV可以充当遮羞布，任天堂目前携带游戏业务的状况实在难以让人感到乐观。双线作战中的该社也无暇拿出更多精力去寻求突破创新，其作为不过是暂时维持局面而已。

最近，网络上流传着一张任天堂品牌智能手机的工程设计假想图，这款注定会大卖的商品不过是停留在包括笔者在内许多忠实拥趸内心深处由衷期待的。或许从来都没有被列入过任天堂那些固执经营者的战略企划案，梦想和现实往往有无法逾越的鸿沟。任天堂下一款携带设备会给予普罗大众带来怎么样的惊喜，这是目前最值得期待的悬念。

信手翻开了家边业已阅读多遍的《乔布斯传》，脑海中忽然闪过这样的一个奇怪的念头，如果当初苹果仍然坚持贩卖电脑硬件，如今这个品牌又会是怎样的景况呢？

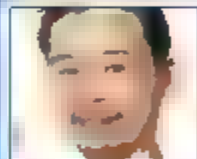
游人望远镜



Abstract

白菜

当本辑《掌机王SP》上市的时候，相信各位参加中考、高考的莘莘学子们正在考场中奋笔疾书。白菜在这里祝大家能够考出好成绩，欢欢喜喜地度过即将到来的暑假。另外稻船敏一的新作登场，虽然是手游，不过看他自信满满的样子，应该也值得一试。



二敬船稻

在英文中，*supernatural* 係指超自然。如：
超自然 (supernatural) 係指超自然。如：
自然 (natural) 係指自然。如：

看招！大叔鸡蛋

制作游戏真的很开心。

原本我就不拘泥于游戏的种类、平台和规模之类的要素，总是怀着挑战各种各样创意的欲望想法，才走到现在这一步。从Capcom独立出来后，接触了各种平台、各种种类、各种用户层面，不拘泥于传统游戏，但制作了想要制作的社交游戏和手机游戏。“游戏”对我来说，只不过是“创意”的一部分，是我展现内在的一种有趣的手段。

《灵魂献祭》这 充满挑战感的工作也已经完成，并开始了在海外的发售。现在让我最集中 也最具制作手感的游戏 就是IOS上的《大叔鸡蛋》【おつさん&たまご】。上个月这种由我们Concept和DING共同开发的第一款作品已经悄悄上市。

至今为止制作的所有游戏 都是由发行商提供的制作费 但是这款游戏是由我们自己承担风险制作的 真的是毫无拘束 随心所欲制作出的游戏。当然这只是款小品级作品 开发时间只有3个月。非常简单 但是同样非常有趣。

《大叔鸡蛋》于现在5月3日，在所有的免费游戏排行榜上占据第10位，而在家庭类中占据第1位。比《智龙迷城》和《冯子菇栽培》顺位还要高呢。虽然上市才两周，这个成绩不足以引以为傲，但算是个好的开始。大家也给予了很高的评价。

独立出来后，我一直坚持尝试着在制作传统

游戏的同时制作社交游戏。虽然经历了很多错误和调整，但逐渐开始掌握到了应该做和不能做的部分。真正困难的部分，我认为是绝不退缩勇往直前的决心。现在制作传统游戏和制作社交游戏，虽然是完全不同的两种制作方式，但重视年轻人的力量都成为了关键，这是它们的共通之处。

无论是《灵魂献祭》还是《大叔鸡蛋》，负责的年轻盛誉真的很努力。在游戏业界打混这么久，我也有些老练过头，变得思维僵硬了。如果不好好理解年轻人的柔软思想，重视活用他们的灵感来制作游戏，肯定会做出有瑕疵的东西来吧。我以后也会站在基本概念的立场上仔细提出意见，然后动用年轻的力量来制作游戏。

希望《大板鸡蛋》能成为一个很好的契机，让我们以后也能做出更多充满有趣点子的“游戏”。为此，我也会比以往更加努力。



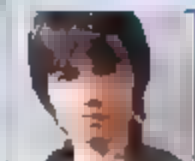
今、おっさんがじわじわ来ている。



5月3日



5月31日本作已经达到了30万以上的
下载量,并放出了1.1.0版本,有iPhone和
iPad的同学快去尝试一下吧!

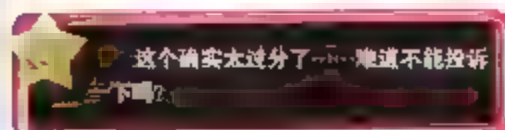


櫻井政博

名：サカurai 氏：シロタ
トコロ：任天堂ゲームセンター

新干线上的雪糕，为什么总是这样冻得硬邦邦的呢

5月16日



每次工作到很晚后，既想运动 又想玩游戏，当然也得好好睡觉。于是就选择了一边骑健身脚踏车一边玩游戏。

5月30日



吉积信

姓名：吉積 氏：ノブ
トコロ：任天堂ゲームセンター

终于到了2013传说祭！时期是今明两天，有意到场的朋友也不用太过匆忙。今天很热，请做好防暑对策

2013传说祭！

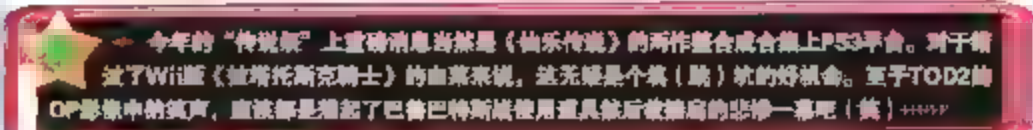


开场前40分。现在是惯例的OP影像上映时间！FANS的热情已经非常高涨了。

TOD2的OP影像中，在巴鲁巴特斯的镜头出现时场内传出了笑声。喂喂！A

6月1日

所有的彩排已经结束，现在静等开场。大家都等不及了吧。照片是彩排的情景，灯光很漂亮吧。



掌机销量榜 TOP10

PORTABLE GAME SALES RANKING

真·女神转生IV 首周接近70万的销量使得本周日本软件销量的头筹, 相比不断开拓用户群的《Persona》, 正统女神 尽管已经很难吸引可观的新玩家 但稳定的铁杆群还是可以撑起足够的天空 瓦尔哈拉骑士3 是本周销量最高的索系游戏, 成绩相比在装机量更大的PSP上登场的前两代更加出色, Marvelous AQL在PSV上可谓坐落付头

软件销量(日本)

2013年5月20日~5月26日

1		真·女神转生IV	本周销量	18万4811套	累计销量	18万4811套	PS3
真·女神转生IV ■Atlus RPG■2013年6月20日■6980日元							
2		朋友聚会 新生活	本周销量	6万1743套	累计销量	98万4597套	Wii
トモダチコレクション 新生活 ■Nintendo ETC■2013年4月18日■4980日元							
3		瓦尔哈拉骑士3	本周销量	4万4086套	累计销量	4万4086套	PS3
ヴァルハラライツ3 ■Marvelous AQL RPG■2013年5月23日■5980日元							
4		路易的鬼屋2	本周销量	1万7728套	累计销量	75万6929套	Wii
ルイ・ジ・ファンクション2 ■Nintendo A・AVG■2013年3月20日■4800日元							
5		立体动物之森	本周销量	1万5436套	累计销量	359万0514套	Wii
とびだせ どうぶつの森 ■Nintendo ETC■2013年11月6日■4980日元							
6		召唤之夜5	本周销量	1万1915套	累计销量	10万9737套	PSP
サモンナイト5 ■NBGI RPG■2013年5月16日■5880日元							
7		龙珠英雄 终极任务	本周销量	4164套	累计销量	20万1065套	Wii
ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッション ■NBGI TAB■2013年2月28日■5800日元							
8		拓麻歌子的心跳梦想小店	本周销量	3726套	累计销量	3726套	Wii
たまごっちのドキドキドリームおみせっち ■NBGI SLG■2013年3月23日■4980日元							
9		新·超级马里奥兄弟2	本周销量	3086套	累计销量	204万5615套	Wii
New スーパーマリオブラザーズ2 ■Nintendo ACT■2012年7月26日■4980日元							
10		零点之钟与灰姑娘 万圣节婚礼	本周销量	2696套	累计销量	2696套	PSP
D時の鐘とシンデレラ ~ Halloween Wedding ~ ■Quiprise AVG■2013年5月23日■5300日元							



●3D版《大仓刚王 回归》的进化明显, 给人一种清新脱俗 返璞归真的感觉 上海顺泰

●最新作肯定是在PS3上全面运行PS2游戏 PS2真乃一代神机! (山东济南 崔如龙)

●最终幻想X 几年前在PS2发售时玩过, 现在移植到PS3上正好可以让我把这款游戏补了 (广东广州 魏航)

●期待《口袋妖怪X Y》新的对战画面和精灵系统, 期待《MH4》的操虫棍和高低差动作 (天津李逸凡)

●PDS 怪物猎人4 使我对于PS3的期望减半 -分之- 好希望出一个PSV版的 因为PSV上也有我喜欢的许多游戏, 但《怪物猎人4》又放不下嘛, 纠结 (江苏南京 朱静涵)

●期待要上PS3的《初音 和 塞尔达》都是超喜欢的系列呀 直接决定中考之后买新的机子(本来想买PS3的) (广东江门 黎浩莹)

纵观《美+》和《瓦尔哈拉骑士》本周表现都不错，不过非卖品销量却相当低。三台掌机相比上，统计时间固定为第 2 周在日本发售周，而大陆则出榜 7 周。又恰好是统计的不止周数出 1 的发售周下，总销量数据会有所偏差。

机种	本周销量	2013年销量
3DS	5万415台	176万4651台
PSV	1万3719台	44万4898台
PSP	5949台	27万4483台

3DS累计销量 **1152万7153台**PSV累计销量 **152万2057台**PSP+PSP GO累计销量 **1945万3583台**

四周内硬件销量推移表 (日本)

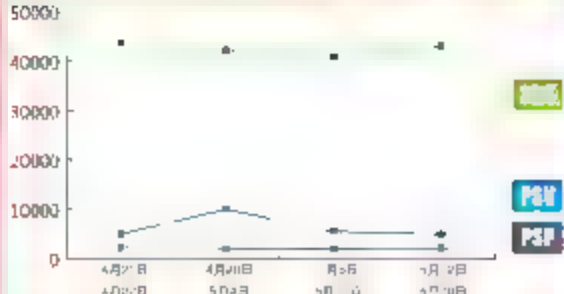


- 路易的鬼屋 暗黑之月**
 本周销量 **3万4377套** | 累计销量 **64万3791套**
 Luigi's Mansion: Dark Moon
 Nintendo A+ AVG 2013年3月24日 34.99美元
- 乐高都市 卧底风云 追捕行动**
 本周销量 **2万4671套** | 累计销量 **17万224套**
 Lego City Undercover
 Nintendo ACT 2013年4月21日 29.99美元
- 新·超级马里奥兄弟2**
 本周销量 **1万2285套** | 累计销量 **192万3184套**
 New Super Mario Bros. 2
 Nintendo ACT 2012年5月19日 39.99美元
- 口袋妖怪 黑2·白2**
 本周销量 **8856套** | 累计销量 **193万1987套**
 Pokemon Black / White Version 2
 Pokemon RPG 2012年10月7日 54.99美元
- 马里奥赛车7**
 本周销量 **7923套** | 累计销量 **279万5708套**
 Mario Kart 7
 Nintendo RAC 2011年12月4日 59.99美元
- 超级马里奥3D大陆**
 本周销量 **6797套** | 累计销量 **348万4270套**
 Super Mario 3D Land
 Nintendo ACT 2011年11月13日 39.99美元
- 口袋妖怪不可思议的迷宫 伟大之门与无限迷宫**
 本周销量 **6443套** | 累计销量 **20万100套**
 Pokemon Mystery Dungeon: Gates to Infinity
 Nintendo RPG 2013年3月24日 34.99美元
- 火焰之纹章 觉醒**
 Fire Emblem: Awakening
 Nintendo S+ RPG 2013年2月1日 39.99美元
- 灵魂献祭**
 Soul Sacrifice
 SCE ACT 2013年4月30日 39.99美元
- 新·超级马里奥兄弟**
 New Super Mario Bros.
 Nintendo ACT 2006年3月15日 49.99美元

机种	本周销量	2013年销量
3DS	4万3154台	84万8336台
PSV	4959台	13万9821台
PSP	2151台	6万424台

3DS累计销量 **865万5328台**PSV累计销量 **131万6870台**PSP+PSP GO累计销量 **1971万5841台**

四周内硬件销量推移表



黄金眼

本辑点评了4款游戏，焦点游戏自然选《真·女神转生R》。这款游戏在国外的评价相当之好，国内媒体也数量可观，给分太多，有冒天下之大不韪的感觉，然而经过长时间的游玩，可以发现本作的优点和缺点非常明显，并且还无法到达“瑕不掩瑜”的程度，因此给分并不太高，但作为一款好玩的游戏，它是当之无愧的。

栏主推荐：陆月

评分规则 本栏目采取满分30分制，其中满分在30~27分之间的为“黄金珍藏”级别，满分在26~24分之间的为“热血推荐”级别。

僵尸大亨2 邪恶暴徒的复仇



LIKY 作为即时战略游戏，操作没有给人很大麻烦，即使是初学者也能很快上手。主要是游戏内容短小精悍，每次只用控制4支部队，基本不会让人手忙脚乱。画面效果还算不错，场景细节很丰富，关卡的设计也可圈可点，每一关的任务条件都多种多样，几乎没有那种简单的“全灭敌军”的无脑目的。让人玩起来有种跟随剧情跌宕起伏的感觉，有些关卡的挑战性也比较高，重打几个几遍也很正常。唯一的遗憾就是关卡流程太短，让人意犹未尽，另外联机模式的内容也不够丰富。

8

马修 开头杀平民稍微有点虐心，愤愤到后面才被幽默的风格感化，越玩到后面会发现乐趣越多，整体难度不是很高，高手可能会觉得缺乏即时战略的操作技巧。

7

苍穹 操作设置简单明了，技能也颇为丰富。系统设定比较完善，兵种、怪物都各具特色，只是游戏中经常会遇到一些莫名其妙的BUG，影响了游戏的心情。

7

瓦尔哈拉骑士3



陆洛洛 开始的5个小时节奏会比较慢，一旦过去后游戏的乐趣就体现出来了。战斗方式转变为无缝切换大大加快了游戏节奏和爽快感。全力战斗后转职培养出属于玩家自己的超强力角色正是本作目的所在。主线流程很短，但对玩家的能力有一定的要求，有点逼迫玩家强制练级的感觉，这一点比较让人不爽。算上全任务全职业全奖杯以及通关后的隐藏迷宫，想要完美保守估计也在80小时以上，这还不包括DLC内容。比起前两作，本作进步的程度还是比较明显的。但游戏的读盘时间过长，让人有想摔机的冲动。

8

阿鲁 战斗操作和系统深度上恰到好处。水手服时间系统可以算是本作吸引大量男性玩家眼球并让其掏腰包的最大理由了，不但可以和心仪的女孩约会，还能上旅馆（笑）。

8

白菜 画面上的强化以及系统方面的改进比较明显，大量的任务让玩家乐此不疲。可惜战斗爽快是爽快了，读盘时间却长得令人发指，希望通过DLC能有效解决掉。

8

- 真・女神转生IV -



得分 **25**

系统	★★★★
剧情	★★★★★
耐玩度	★★★★★



歲月

回归初代的开场方式，LAW HERO和CHAOS HERO的设置，大量分散在各房间NPC的剧情交待，这些都在向老玩家示好。精美建模的3D迷宫，“《女神》系列”最紧张刺激的动作格斗系统又尽量保留了新世代操作应有的要素。这些要素的融合的确诞生出一个可玩性很高的作品。然而放眼到全系列中纵向比较，游戏有着一些棱角分明的缺点，并且游戏乐趣也不算特别出众。迷宫过于简单，也许把全流程的迷宫加起来，难度还不及《真III》阿玛拉深界的一层，但是相对地，非迷宫地图又太过复杂，影响跑任务的心情。初期遇敌后有超高的不可控率，死率，己方恶魔强度偏弱，恶魔全书竟然也没有完成率显示。

8

苍穹

剧透D.C.的存在与否完全是天堂到地狱的体验，那些想好好走在正中（即难度适中）的玩家会比较郁闷。可见式遇敌按理说是方便玩家回避战斗用的，不过本作则是完全强迫完全去攻击，刷久了颇为厌烦。

8

半夏

游戏流程非常长且有多结局，让玩家有进行多周目的动力。仲魔种类非常丰富，合成和魔乐乐趣满满。虽然初期比较困难需要不断存档，不过付费D.C.大大降低游戏的难度，迷宫也比较照顾首次接触的新人。

9

召唤之夜5



人气召唤兽题材战棋系列时隔6年的最新续作。在游戏中玩家将操作为异世界召唤机构有魔力的主角，为召唤兽提供成长材料，并培养它们成为强大的战士。

得分 **22**

系统	★★★★
剧情	★★★★
耐玩度	★★★★



鸟冬

都月景的剧本以及饭冢武史的人设都无可挑剔，可游戏却制作得很一般。以前系列在二线游戏中还算是精品，可本作就完全沦为快餐式的战棋游戏了，到处散发着一股廉价的味道。最具争议的地方就是召唤系统的改进，取消了以往通过契约组合作成召唤兽，专用召唤兽只要堆素材强化就能习得新的召唤术，事实上就是把契约组合的时间转移到了刷素材的重复作业上，可玩家获得的惊喜度却比前者要少不少。其余还有难度降低、流程缩短、取消对话选项迷你游戏减少等问题，和前作的落差可不是半点。

7

阿香

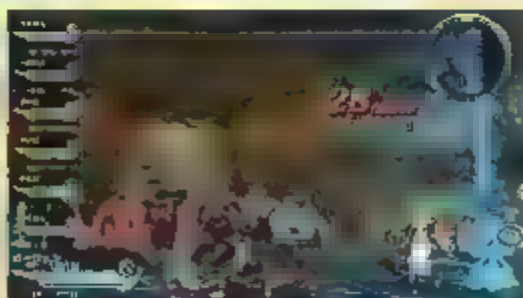
作为一款比较硬核的RPG作品，游戏在难度上和之前的作品基本持平，勇气战斗条件的获得方法更加人性化，即便不通过再战也能比较轻松地事务。

8

白菜

完全破坏系列世界观打造而成的本作，对于系列老玩家来说可能不太容易买账。召唤兽的地位提升，却使得出击名额大幅减少，也多少失去了战棋游戏的一些魅力。

7



黄金眼Review

GOLDEN EYE IN-DEPTH



评分 **24**

文 苍穹

3DS

◆Kohami◆续作◆2013年3月5日
 ◆1人◆39.99美元◆无对应周边

ACT 动作

和《上》一样，本作在画面、音乐、关卡设计等方面都保持了高水准。游戏的战斗系统经过精心设计，既保留了系列的经典元素，又加入了新的玩法。游戏的剧情引人入胜，让玩家在享受动作游戏的同时，也能感受到故事的深度。游戏的难度适中，适合各种玩家。游戏的性价比很高，是一款非常值得购买的游戏。

剧情：在《暗影之王》的故事中，加百列·贝尔蒙特陷入巫师之工匠贝克的阴谋，最终虽然成功击倒撒旦，打破了阻隔天、人两界的诅咒，却无法救回自己的妻子。无比自责的加百列痛不欲生，然而为了封印恐怖的恶魔“被遗忘者”，他又只得舍弃了人类的身分。在拯救苍生的同时，自己却无奈变成了吸血鬼德拉克拉。前作记述了加百列这位英雄的心理慢慢崩溃、最终堕入魔道过程。而《命运之镜》的剧情正如其名，为玩家展现了贝尔蒙特家族的悲惨宿命。围绕着复仇和血脉，命运作弄下加百列、特雷弗、西蒙祖孙三代的战斗令人唏嘘不已——在残存人性的驱使下，

加百列为了救特雷弗而饮下了吸血鬼之血，变成吸血鬼才得活下来的特雷弗对自己的身分痛恨不已，在屡次救下年轻莽撞的儿子西蒙后却又不能与其相认。一切就如同宿命之镜所展现的那样，渺小的人类只能接受命运的安排，无法逃避、更无力改变这一切。

其实《命运之镜》的剧情并不复杂，“父子复仇”的主题也略显老套，但游戏对于故事的表现在手法上却值得称道。除去作为教学关卡的序章外，正篇的11章剧情并不是按时间顺序依次进行的——第1章玩家正如经验不足的西蒙一样，对于事情的始末毫不知情，仅凭一己之勇愣头愣脑地闯入邪



▲父子之战 贝尔蒙特一族的宿命对决

虽然《恶魔城》情节却在即将与德拉库拉展开恶战时戛然而止，引出一位吸血鬼公子。第2章的时间线与第3章平行，从阿鲁卡多的视角展现其暗中帮助西蒙的过程。但对于他的真实身份和挑战德拉库拉的动机却并未言明。直到第3章，时间一下子被拉回30年前，特雷弗离开妻儿、独自出征的悲壮和最后惨败在德拉库拉手下、又被父亲变成吸血鬼的凄凉将一切谜底揭晓。游戏中更是特地安排了一场由阿鲁卡多和西蒙协力迎战德拉库拉的BOSS战，虽然A按键的西蒙作用有限，但在剧情的表现力上功不可没。最后理所当然地还要为《暗影之王2》埋下伏笔。作为承上启下的《命运之镜》在剧情方面的分量已经足够。如果制作小组在处理前两章时能再增加一些西蒙和阿鲁卡多之间的互动，并适当调整最后一章难度的话，相信整体效果会更上一层楼。

系统：《战神》作为近年来优秀美式ACT的代表，一些设定被其他作品所借鉴不足为奇。《暗影之王》中也确实存在一些《战神》的影子，甚至还有来自《旺达与巨像》的创意。不过相比至为丰富的武器系统，向来使用鞭子的贝尔蒙特一族只有“战斗十字架”这一种主武器，制作小组唯有从招式方面着手，配合上光、暗魔法的不同效果，前作中加百列的鞭技所衍生出的变化可谓层出不穷。累积经验值解锁新招式的设定也继承到了《命运之镜》中，而且删去了一些实用性不高的鸡肋招。虽然招式数量有所削减，但打起来丝毫不缺华丽度和爽快感。而且角色仅18级就能使出全部招式，让玩家并不需要花时间和精力在刷经验上。此外，游戏在一些细微处的调整也是听取了玩家们对于前作的反馈，比如即时防剑系统的手感在本作就舒服得多了（前作中按键的时机需要大幅提前）；武器的打击感更加明显、敌人在受创时比较容易出现硬直（这也是杂兵战难度下降的原

因），拳踢的部分大大减少，令整体节奏感更加顺畅等等。在发售前，官方宣传中一直强调本作是一款2.5D式的ACT，实际游戏中视角的转换也比较顺畅——虽然场景和角色是以3D建模呈现，但关卡是以传统的2D线型构成。而在触发抓投攻击或是BOSS战中的QTE等情况时，视角就会自动转换，带来更具魄力演出的演出。

缺憾：作为次世代掌机平台的首款《恶魔城》续作，《命运之镜》虽具有新意，但种种问题也要露出了制作小组经验上的不足。首先作为ACT，除了良好的手感外，BOSS战是否出彩也是一大成功因素。《暗影之王》的部分BOSS战借鉴了《旺达与巨像》，极富冲击力，而其余的诸如黑骑士、狼人之王等也能给玩家留下一定的印象（只是最终BOSS战太过浮云）。但制作小组在《命运之镜》中有意调低了难度，BOSS战显得比较形式化，尤其第3章时几乎都是在走过场。死刑执行人和陛下蕾娜的女妖两个BOSS简单得令人发指。恶魔领主之战直接就是全程QTE，有偷工减料之嫌。而最终BOSS战犯了和前作一样的毛病：为了凸显阴阳相克的概念，让玩家拥有无限魔力，配合有回血效果的光魔法，德拉库拉都欲哭无泪。其次，三位可操控角色的招式动作共通也比较不厚道，不同角色只在副武器、特殊能力和抓投动作时有所区别。这无疑降低了多主角设定的魅力。另外，重复可玩性欠佳是一个比较严重的问题。《暗影之王》的流程也不长，但每个小章节都设置了特殊的任务挑战，包括用特殊方法杀敌、限时击倒BOSS、无伤通过机关等等，种类非常丰富。挑战成功时也能带给人成就感。然而《命运之镜》却废弃了这一定，虽然有隐藏要素但都很容易找到。达成100%后的奖励也比较浮云（就是一段动画），且没有BOSS RUSH模式。十小时左右就能封盘，耐玩度按当下的ACT规格而言是不合格的。



▲BOSS战的设计还需要磨练

总结

目前《命运之镜》的市场反响平平，这其实在发售前就可以预见。“《恶魔城》系列”本身也经过了类型的变迁，从最初的纯正ACT，到吸收《银河战士》的经验、接近ARPG风格的《月下夜想曲》，到现在《暗影之王》一部曲的巨制ACT，制作方始终在不断尝试新的元素。欧美玩家比较容易接受系列目前这种风格，只不过对于“后月下时代”的《恶魔城》玩家而言（尤其是国内玩家），这种尝试显然是不讨巧的。对于《命运之镜》，玩家不妨摆正心态，把它看成诸多尝试中的一种，其未必会影响系列未来的走向。掌机平台的2D《恶魔城》究竟会选择怎样的道路，制作方向在摸索，玩家则需耐心等待。



自从《怪物猎人》在掌机平台走红以来，狩猎类游戏就如雨后春笋般不断出现在玩家的眼前，虽说不少都是盗笔无赖的作品，但其中也不乏有着独特创意并因此系列化的游戏。PSP因为《怪物猎人》的缘故，在末期著洒了一段不短的时间，这让尝尽了甜头的索尼第一方看到了狩猎类游戏的前景和潜力。不过换代后的PS4平台却因为各种原因并没有出现《怪物猎人》这个金字招牌，于是索尼第一方原创的狩猎类游戏《灵魂献祭》承载着厂商的期望和玩家的期待闪亮登场。

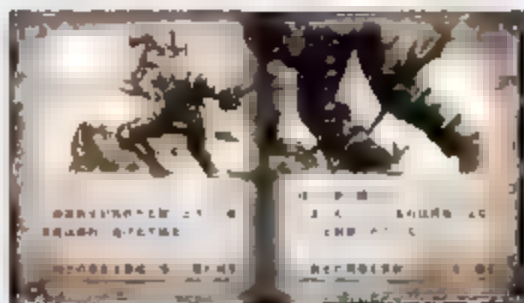


由于掌机进入次世代，不少游戏都利用方便的下载功能在发售前放出试玩版来吸引玩家的眼球。本作也不例外，游戏在正式发售两、三个月前便提供了试玩版的下载，而且这个试玩版的容量非常大，内容更可谓非常丰富。故事模式包含了整个序章的内容不说，自由任务中更是追加了一个在正式版流程中后期才会遇到的BOSS魔犬，再加上数量不算少的供物以及支持联机战斗，这使得该试玩版的可玩性非常强，光是这些内容就足以让玩家耗费数十小时在其之上。由于作品的完成度已经很高的缘故，因此试玩版中的系统和战斗等内容跟之后发售的正式版区别并不大。游戏流畅的

战斗、华丽的魔法以及大魄力的禁术吸引了不少玩家的眼光。游戏正式发售所取得的销售成绩可以说与试玩版的大气与厚道有着很直接的关系。



作为索尼第一方的原创狩猎类游戏，本作在发售前自然少不了大张旗鼓的宣传以及放出丰富的相关资料。但说实在的，游戏的人设、怪设、世界观等设定都比较奇特。有些偏美式、有些偏阴暗，甚至可以感觉到一丝怪异，总体来说可以用另类二字来形容，而涉及到使用魔法的相关介绍时则更多了些重口味。在游戏的世界中存在着魔法这一概念，不过和我们熟知的魔法不同的是，本作中想要使用魔法就必须付出相应的代价，那些普通的魔法可以通过供奉特定的物品来发动（游戏中的这类物品称为“供物”），而想要发动一些强大的魔法，则需要以魔法师自身的身体甚至生命为代价才能发动。因此官方放出的关于发动魔法的设定图里就能看到乱飞的眼球、带着碎肉的指骨等血腥画面，甚至还有一张设定图是



▲游戏中对每个八形魔物都有大段的剧情描述

个人将手伸进自己嘴里拔出脊椎骨的动作，这种夸张而又写实的画面不但给人造成视觉上的冲击，也深深震撼着玩家的内心。

除了画面上的直观冲击外，游戏对剧情、世界观以及魔物本身都有着非常细致的描写。在游戏中，魔法师的主要工作是驱除对普通人类有着严重威胁的魔物。不过魔物本身却是因为自身欲望被圣杯具现化后变异而成的动物或人类。例如因贪吃而变成的巨大怪鸟、因懒惰变成的火焰马车、因嫉妒而变成的巨大鲑鱼等。每只人形魔物背后都有着一段不为人知的故事。从厂商在剧本以及设定上花大量功夫这点来看，除了其本身对作品有着极高的重视度外，也能看出厂商对玩家的负责，致力于将一个更完美的游戏呈献给玩家。

魔物不一的战斗和系统

身为狩猎类游戏，战斗自然是最为重要的一环。游戏的主人公是魔法师，因此魔法自然就成了战斗的基本要素。在游戏中，玩家可以从中数量众多的供物中选择并携带其中6个来战斗。虽说每个魔法的使用效果并不像其他狩猎类游戏的武器那样有着诸多变化，但却胜在种类繁多，玩家可以从中组合出无数的搭配，以自己独特的风格来进行战斗。当然这也许也是游戏制作者的原意。不过由于系统上有魔法属性这一概念，而魔法本身的属性能让魔物陷入异常状态长时间无法行动。再加上用克制属性攻击异常状态下的魔物造成的大伤害以及长时间倒地的属性追击效果，让玩家在选择魔法搭配时就会不由自主地想走全属性搭配路线。特别是试玩版中对魔物的异常状态抗性值调整有问题，导致原本很强悍的魔犬可以被全程陷入异常状态导致毫无还手之力。再配合属性追击的效果，让一场原本很激烈的BOSS战变成了一边倒的虐菜。虽然正式版中对这个问题进行了调整，但只要有足够的联机人数，这种异常状态流打法依旧能很轻松地让BOSS毫无出手的机会。这样一来那些异常属性蓄积值高的魔法就成了大部分玩家的首选，让原本极具创造性的魔法组合这一理念大打折扣，甚至还直接影响了游戏的另一个系统——右腕状态。既然魔物都动不了，那谁还会去选择重视防御力但会削减攻击力的圣之腕？用拥有极限攻击力的魔之腕快速秒掉BOSS岂不是更节

约时间？当然，除此之外，游戏的系统上还存在其他问题。例如没有地图这一点就让人很无语。虽然游戏中大部分场景都比较小，没有地图也让游戏画面看起来更干净。但是总有一些玩家有路痴属性，转着转着就迷路的情况要怎么破？而且游戏中的森林和人山场景并不小，特别是森林场景。场景大不说还有岔路，即便是不算太路痴的本人刚开始接触该场景都会转得头晕。其实完全可以做一个可自由选择开启或关闭地图的功能，在不影响画面干净的情况下又照顾了路痴玩家。

当然虽说有着这样那样的问题，但总体来说并不影响游戏带给玩家的丰富乐趣。而且考虑到是系列第一作，再加上官方收集玩家的意见后及时放出的更新补丁等动作，让人对其系列化还是抱有一定期待的。如今官方还在以每两周一次的速度更新DLC内容，中文版游戏也将于6月30日与玩家们见面。还没入手游戏的玩家这次可别错过机会了。



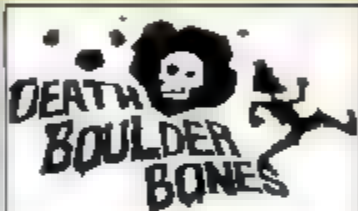
▲放弃防御追求极限攻击力，这看似危险的举动可以相对安全且快速地干掉几乎没有出手机会的人型魔物。



便携领域

新奇动作游戏《死亡巨石》情报

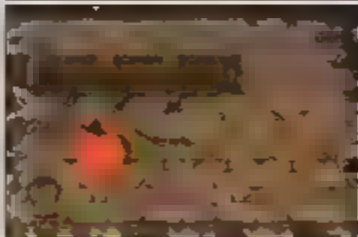
由英国的独立工作室Granddroll开发的最新作品《死亡巨石》(Death Boulder Bones)是一款新奇的动作游戏,之所以说它新奇,是因为游戏中玩家控制的对象不是主角,而是主角周遭



的环境

玩家在游戏中需要帮助名Indianapolis Bones的博士展开一场大营救,不过患有高度近视的他想要找到神秘失踪的妻子可不是件容易的事。在游戏设置的5大场景中,博士需要跨越重重机关障碍,更糟糕的是身后还有一块圆形巨石向他袭来。为了保证博士一路顺风,玩家要做的就是不断地生成环境。可以是石壁,也可以是跳台,帮助博士脱身并前进。这种玩法听上去就非常新颖。此外,本作同样也融入了技能和道具元素。获得的途径也还是通过使用金币购买。

至于游戏的上架时间,虽然此前预定在今年的夏季,但是由于该作还处在筹资阶段,所以具体的面世日期还将视筹备情况而定,不过预计将在今年的冬季登陆iOS、Android、Mac、PC、Linux这五大平台。



iOS 7大改动,拟物化设计取消

iOS 7的设计将有大改动。这样的传闻很早便有了,“扁平化”设计是最大的猜测方向,而苹果的设计师则表示变动不会太大,那么拟物化与扁平化之间将是如何平衡的呢?今年的WWDC将为大家揭开谜底,不过在此之前,靠谱的剧透还是不可或缺的。

9to5mac网站带来了更多关于iOS 7改动的消息,他们对iOS 7的设计描述是“黑白和彩色混搭”风格中,重度的拟物化将会被抛弃,而不少黑白的UI将会加入

彩色元素。此外,苹果设计总监的人表示,苹果的理由是拟物化的设计容易过时。

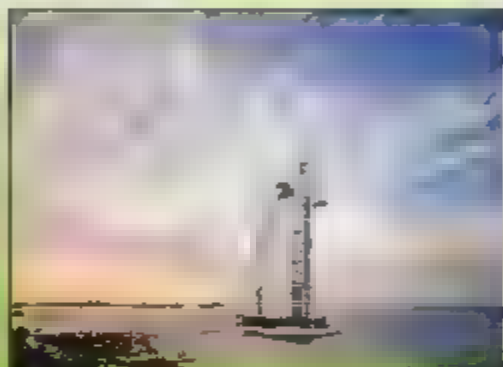
在操控电视时，遥控器经常丢失，而手表随身携带，用手表来完成开关电视、换台等简单功能。除了辅助，它还可以发挥自身轻巧的特点，实现支付、刷公交卡、上班打卡。任何需要感应接触的操作，利用手表里的传感器即可。用手表检测心率、数据云同步。在健身方面大有可为。

类似的功能，基于跨平台的通讯器、以及简单功能辅助或许会成为智能手表的真正用途。这时候，一个极具号召力，同时拿出令人折服产品的厂商，将会笼络到大批资源，从而占据先机。

迪拜帆船酒店，入住即送镀金iPad



迪拜算是世界上富豪们的天堂了，这里的奢侈品多到令人目不暇接，而位于迪拜的豪华住处——帆船酒店中，服务员会给入住的客人一台24K的镀金Pad。里面预装了一个交互式用户体验软件，用来完善客人们的居住质



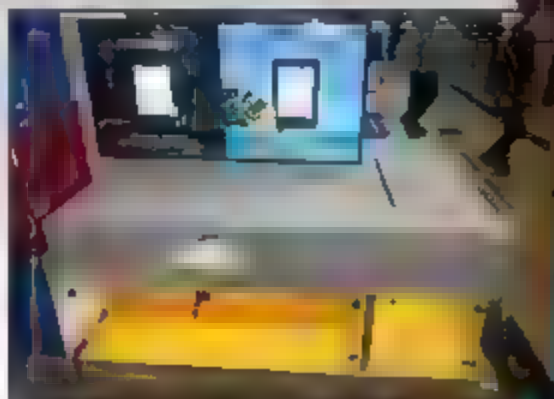
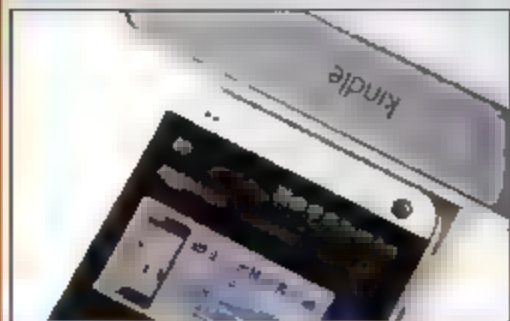
▲图为迪拜的帆船酒店

量。这个Pad被称作“虚拟礼宾”，安装的软件可以提供有关酒店所提供的服务和餐厅的信息。除了镀金Pad，帆船酒店还提供镀金iPhone 5，镀金Pad mini以及镀金黑莓Q10。酒店的经理表示，此举是很正常的，因为若是要住进一间帆船酒店的客房，客人起码要支付一万五千元美元，所以类似这种金Pad只是用来

Kindle将于6月7日在中国开卖

这一次看来是真的了。根据新浪网的报道，亚马逊旗下的Kindle产品将于6月10日在中国内地上市，包括Kindle阅读器及Kindle Fire平板电脑系列。

Kindle在中国的上市之路几经波折。由于各种原因，亚马逊在中国开铺服务一再延期。销售渠道方面，亚马逊除自家网站外还将选择苏宁易购作为线上的独家销售渠道。此外，亚马逊还与苏宁等线下渠道达成合作，在门店设置品牌专区。大家看到原本《掌机王SP》的时候，应该已经可以买到行货版的Kindle了。



▲微博上传的网友拍摄到苏宁北京安贞店的亚马逊销售柜台。

阿迪达斯推出智能足球， 各项数据可无线传至手机

在阿迪达斯公司的眼里，足球领域向来就是一个科技含量非常高的领域，而阿迪达斯同样非常专注于如何将高科技融入至足球运动中，来帮助运动员更好地提高技术与比赛质量。现在，阿迪达斯公司推出了旗下著名的miCoach科技训练装备新成员——智能足球。使用者可以通过这款足球统计每次的能量、速度、旋转与飞行轨迹，然后通过蓝牙传回到手中的iOS设备中。



miCoach智能足球从外观上看，与普通的足球相并没有什么不同，所以对于运动员来说，这个饱含科技含量的足球至少不会转移他们的主意力。而将miCoach智能足球打开之后，神奇的界面就出现在了眼前。



踢出10米远。而在比赛的过程中，应用程序可以事先设置好不同的内容来统计相关的数据。无论是任意球、点球，还是点球，都可以针对不同的情况来让使用者不停地挑战。

在应用程序上，踢球者与足球接触的部位、足球接收到了多少的能量以及足球的飞行速度，都可以在应用上第一时间展示出来。

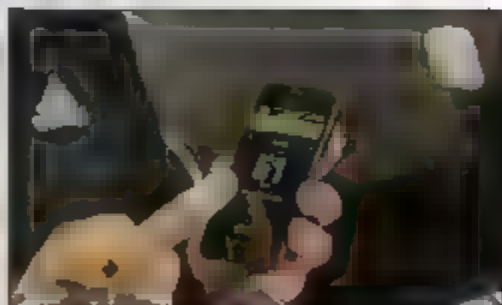
不仅仅是简单的数据展示，这款配套的iOS应用还可以模拟足球的飞行轨迹，并且在Phone或Pad上以3D的方式展示给用户，好让踢球者根据自己的需求随时调整自己踢球的角度和触球部位——直到你踢出了自己满意的轨迹为止。

miCoach智能足球除了球体本身，还包括了一款专用底座。当把足球放到底座上之后便可以自动充电，并且充电状态会通过底座上的绿色指示灯进行显示。目前阿迪达斯公司并没有对外公布miCoach智能足球的电池使用时间，但是根据设计工程师的描述，充满电之后使用一天基本不成问题。并且如果足球的电力即将耗尽，那么miCoach会第一时间在iOS应用上提醒用户。非常的智能。

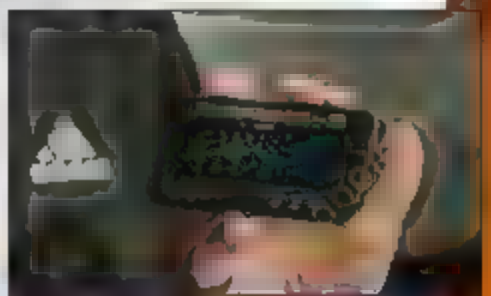
目前关于这款miCoach智能足球的具体上市日期及售价还不得而知，不过相信在今年之内肯定会在市场上见到这款miCoach智能足球的身影。

miCoach智能足球的内部包含了一套非常特殊的弹簧传感器，而在足球的中心则有一个小小的“心脏”。运动员与足球接触的所有数据都会通过传感器进入到中央控制器，然后数据会被统计、分析。另外，阿迪达斯还专门针对Phone或iPad开发了一款iOS应用，可以直接通过蓝牙4.0将这些数据传输到用户的iOS设备上。

想要得到有效数据，使用者至少需要将



▲使用者在踢出足球之后，miCoach智能足球反馈给iOS设备的是51公里每小时的运动速度。



Wake Alarm



类型	实用工具	厂商	Tiny Hearts Limited
价格	1.0元	版本	1.0.0

对于很多单身的人来说，智能手机的闹钟功能甚至已经取代了实体闹钟。虽然 OS 上本身就有自带的闹钟功能，可相关的应用在 App Store 中，直层出不穷，这款“Wake Alarm”算是一款让被叫起床变得不再那么安心的清新小应用。

该应用的界面走的是最近非常流行的简约风格，进入应用后首先看到的就是蓝色的圆形转盘，当前数字时间，还有一行操作指引。旋转转盘即可设定闹钟时间。如果要在“时”和“分”两个调节单位切换，只需在旋转转盘前先点击一下对应的单位即可。设置完成后会有一个漂亮的保存的动画。当然用户可以设定多个闹钟。

在主界面主下拉即可看到保存的所有闹钟，在单个闹钟上往下拖拽即是切换开关选项。用户的每一个操作都会有好玩的音效。

主界面向右划进入夜间模式，向左划进入设置界面。在设置界面里可以看到应用提供了三种闹钟模式：拍打、甩动和滑动。拍打模式下，用户可以通过拍打 iPhone 来实现休眠 Snooze，旋转 iPhone 来实现关闭闹钟。甩动模式下，用户需要在闹钟响起时甩动 iPhone 搬满能量槽才能关闭闹钟；滑动模式下，可以“下拉”、“上拉”关闭。

需要注意的是，在选择前两个模式时必须保持应用开启状态才可以生效。只有滑动支持后台运行。显而易见它的耗电能力也不弱。所以晚上最好插着充电线运行。



Android

闹钟ONE



类型	实用工具	厂商	NEXDEV
价格	免费	版本	1.0.0

说完了 OS 上的闹钟应用，Android 当然也不能落于人后，相比 OS 上的“Wake Alarm”，这款全中文且免费提供下载的“闹钟ONE”也是别具一格的精彩应用。

同样走简洁风格的本应用，界面给人一种种醇熟的感觉，比起绝大多数都是让用户感到“折磨”为代价来被叫醒的同类应用，“闹钟ONE”别有一番独特的韵味。“闹钟ONE”的 UI 简洁大气，以灰、白、蓝为主色调。不管放在 Android 的哪个定制系统上，都丝毫不逊色。就连窗口小插件的设计，也是完完全全的 Android 风格。相信再挑剔的 Android 系统美化用户都无话可说。

除了本正经的闹钟功能，“闹钟ONE”还会自动记录分析使用者每次闹钟响起时，经过了多少次才关闭闹钟。当记录的数据足够分析时，它便会在开启闹钟或设定新闹钟时给出个性化建议，比如增大闹钟音量或是调整闹钟响铃方式。另外，其人性化的“打盹”功能，可以在60分钟内以1分钟或5分钟为间隔设定短暂提醒。当然，除了真的“打盹”，这个功能也适用于冥想、健身、任务安排等诸多场合。





弹幕无限

《弹幕无限》是一款非常典型的日系弹幕风格纵向飞行射

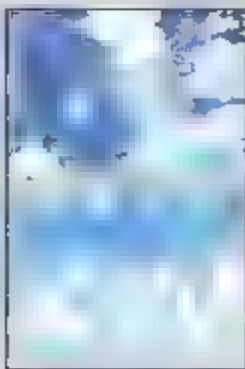
击游戏，可以说是核心玩家不可错过的作品，如今随着它的续作《弹幕无限2》的推出，一代也开启了限时免费活动。

008

作为游戏标题上直接醒目地加入“弹幕”字的作品，游戏过程中敌我双方的机体都有若大量的子弹射出，在屏幕上形成密不透风的弹幕效果。加之独特风格的2D画面表现手法，让人不得不感叹这种纯正的日式STG果然还是要由日本厂商开发才拿得出手。相比于另被移植到iOS上的知名日式STG《怒首领蜂》，本作不仅有精美的2D画面，还强调了3D贴图与效果，使得游戏在视觉冲击力上有着相当令人惊艳的表现。

游戏的操作基本靠触控操作完成，而且定位比较自由，玩家可以在屏幕上的任何一处触发对机体的移动控制，而不需要直接接触到机体本身。

同时游戏还在屏幕的下方留出了一定的空位，方便玩家专门在这区域进行操作，而机体的射击工作则是系统自动完成。总的来说，这样的操作方式相当顺手，不必担心手指遮挡自己视线的问题发生。



喜欢射击游戏的玩家不要错过

008

俄罗斯方块闪电战



作为掌机玩家，“俄罗斯方块”这个名字我们当然耳熟能详，不要说是在掌机上了，经过多年的发展，即便在OS

和Android上也已经推出了不少的相关游戏。再经典的游戏见多了也会让人审美疲劳，那么这款出自EA之手的《俄罗斯方块闪电战》究竟有什么吸引人之处呢？答案就在游戏名称中的“闪电战”三个字上。

在保留《俄罗斯方块》最基础规则的前提下，本作中的“时间模式”为游戏加入了全新的玩法，每次游戏的时间被设定在2分钟，玩家要在限定的2分钟内尽可能地获得高分。而游戏真正的创新之处在于操作上的变化，比起传统玩法中更改方向和控制下落方块的位置的玩法，本作将几个操作融为一体，直接在下方的方块堆上选出相应的下落位置。玩家选择一个合适的位置后触控点击，方块便会闪电般地直接落到处。甚至连更改方块方向的步骤都省略了。当然了，游戏的画面也因此变得更加绚丽，不过毕竟主打的是快节奏的“闪电战”，所以画面风格也在情理之中。

游戏虽然是免费提供下载，但前提还是要大副才能玩。不过这款游戏在iOS和Android上都有提供下载，玩家可以通过一些渠道获取。这款游戏在iOS和Android上都有提供下载，玩家可以通过一些渠道获取。



进入立体的世界!

三次元

空间

3DS pace

任天堂3DS掌机情报专栏



任天堂3DS

备受玩家期待的《怪物猎人4》终于确定了发售日。3月11日(3DS版)和3月14日(PS3版)发售。今年的TGS是在9月19日开幕。此前，任天堂社长山内溥曾发表过声明，称任天堂将在TGS上发布重要情报。

3D短评

5月15日 GAME e商店

日服仅更新了一款《3D索尼克》，这是“《索尼克》系列”初代的简单移植版，对应3D立体显示效果。次日的美服更新则相对“给力”些，除了已经在日服率先发售的《宇宙船达维号》以外，还有《着装游戏 魔法泡泡》、《保龄球 Bonanza 3D》和《剑与士兵3D》。



▲《剑与士兵3D》是一款有趣的塔防类游戏。之前也在iOS和PSN上推出过。

5月22日 GAME

曾于今年年初在欧美先行发售、并受到好评的《枪手克莱夫》终于在e商店日服上架(日版名为《枪手故事》)。美服方面则于次日迎来了《peakvox 莉莉韵律》(日版已于去年12月上架)。



▲《枪手克莱夫》的画面风格独特，仿佛是由粉笔画出的美国西部小镇。

5月23日 GAME

e商店日服追加了两款游戏，一款是SEGA“3D重制计划”的第4作——《3D兽王记》。除了对应3D立体显示外，还加入了双人模式和“反复无常变身”模式。另一款平台类动作游戏《心跳配对宝贝》的主角原是一名丘比特，却因为一个奇怪的想法而被丢入到了魔界。美服方面除了终于盼来《电波人RPG2》外，还有一款休闲游戏《橡皮糖熊 迷你高尔夫》上架。

▶当年玩过原版《兽王记》的玩家，定对这个变身画面印象深刻。



EVENT

ダウンロード版千鶴キャンペーン
2013年5月29日～8月11日 まで

ACT 動作 3DS
 龍圖大冒險
 Tom Create 日版 2013年4月24日
 1人 400日元 无对应周边


支鸡蛋仔

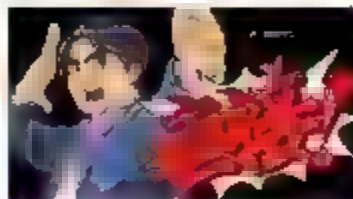
基本操作

键位	作用
十字键	移动光标/光标左/右/上/下
回车	移动
A	确定/切换鸡蛋菜单的显示情报
B	疏远/取消
V	配合移动为奔跑/进入提升能力界面
X	查看已经获得的鸡蛋菜肴
L	
R	
Select/Start	开始/结束菜单

主角共有 项能力，分别是HP、速度（スピード）和硬度、かたさ，，玩家可以在选关画面中按Y键对这几项能力

EVENT

到又睡一个亮点。



进行强化。强化时需要消耗鸡蛋点数（エッグポイント），鸡蛋点数可以在关卡中完成任务或过关后获得。此外，主角还可以做出以下特殊动作。对于攻关而言至关重要。

本路路中出 險事既多 可入北
下 可
下 可 斷路中 浮船十 廣宜 定一 斷路性
可。向 上 方 向 可 主 証 據。 利用 各 人 可 以 達
知 達 証 據 中 斷 路 下 可 原本 中 非 常 重要
加 路 可

[illegible]

鸡蛋孵化

主角大部分时间都是处于鸡蛋状态的，该状态下吃到关卡中的小鸡会不断的增加下屏幕中鸡蛋的孵化率，孵化率达到100%时就会自动孵化成鸡仔，鸡仔状态时是无敌的，避免一切伤害的同时还能将全部敌人弹开，在高难度模式下非常有利。缺点在于持续时间只有十秒左右，且鸡仔状态下无法使用高速冲刺。另外，如果能吃到每关固定的黄金鸡蛋，也可以立刻进入鸡仔状态。

关卡与难度

游戏中 共有16+1个关卡，最后一个为隐藏关卡，需要获得其他关卡中全部16尊黄金鸡蛋雕像后才能开启。每个关卡都有两种固定任务，分别为指定时间内通过关卡（X分X秒以内にクリア），以及获得指定数量的小鸡（ヒヨコをXXX以上GETしてクリア）。完成任务的具体要求时间和数量与关卡的难度有关，难度越高要求越高。完成关卡任务可以获得额外的鸡蛋点

数作为奖励，但不同难度的奖励只能领取一次，领取后会在选关画面中显示出来。

本作一共有3个难度可供玩家选择，难度不同、敌人在关卡中的配置以及地形也不一样，任务的完成要求也会有很大区别，玩家能够通关的次数也会相应减少。成功完成某难度后，选关画面中会以星号来显示。

鸡蛋大魔王

第八关出现的BOSS，也是本作所有关卡中惟一需要打倒它才能通过的关卡。会使用冲刺，大跳跃等攻击方式，攻击它的方法就是当其进行攻击时，将中央油锅内出现的蔬菜踩下去（踩一下就会掉），让其掉落到热油内，反复数次即可（难度不同要求次数也不同）。看准它的攻击方式，注意它缩成球滚过来时和玩家一样是不会掉落到热油内的，但它冲到尽头会反弹回来，躲开它的攻击将中央的蔬菜踩下去就能反击。另外不要太早将蔬菜踩下去，这有可能促使它使用大跳跃，这样很容易被它攻击到，同时也无法逃脱。

收集要素

黄金鸡蛋

游戏中每个关卡里都有一尊黄金鸡蛋雕像，获得后不但可以立刻强制变成鸡仔状态，在过关后还能获得额外的鸡蛋点

数，获得了该关的黄金鸡蛋雕像，在选关画面中会显示出来，每关的鸡蛋雕像位置都是一样的，跟难度无关，以下是所有关卡中黄金鸡蛋所在的位置。

关卡	黄金鸡蛋位置
第一关	从第一个有岩石的地点奔逃往起始方向的上方跳，必须以高速冲刺的状态通过云地地形道路后，在起始位置上方获得
第二关	在接近终点处可以往上跳的平台位置，跳上后往右边高速冲刺后进行大跳跃获得
第三关	通过第一个存档点后，在接近终点的、一个向下的大斜坡上利用高速冲刺跳上右上角的平台，在平台上方获得
第四关	在第一个存档点的下方，利用高速冲刺通过最下方的温泉区域后在右边的平台上获得
第五关	在靠近最后一个存档点前一个很大的向下的斜坡前，高速冲刺后向右上角跳，通过这里的云层地形后获得
第六关	在第一个存档点的右边，被小龙卷风吹到高处的高台上，需要高速冲刺后通过该平台左边的云层地形，在悬崖边获得
第七关	在第一个存档点的右边，往传送带最下方走，一路向右移动后高速冲刺通过右上方的云层地形后获得
第八关	在关卡大约3/4的位置，有大片热油的区域，最下方高速冲刺过去即可看见，直接跳过去也可以，不过会连续受到伤害
第九关	难度比较高的关卡，在接近终点的位置，有一个电报的平台右上，需要高速冲刺一路滚上去并通过云层地形后获得，路上有很多敌人，把握好时机多次几次
第十关	在接近终点的位置，最后一个存档点前，有一个蜜蜂型敌人的陷阱里，跳下去即可获得，需要先躲开蜜蜂，获得后立刻变身成飞蜜蜂再利用墙壁反弹跳上来

关卡	黄金鸡蛋位置
第+关	在第一个存档点的右边。从有龙球和不少小鸡的地方，利用 连续和由壁反弹到上方，在通过左边的尽头获得
第+二关	在最后一个存档点前，坐升降平台到达最高处后自动获得，注意空中的蜜蜂
第+三关	在到达关卡一半的位置往上爬，出现道路后一直往回走，走到大约1/4关卡位置的地方利用高速移动的平台到达最左上角的道路尽头即可获得，其实一路走过来时就能看见，主要是后面几个平台移动速度快比较难跳
第+四关	在关卡接近一半的位置，有很多旋风和熔岩的地方，在右下角角箱的熔岩位置获得
第+五关	在接近终点的位置，有两个巨大压锤的中间，利用一边的压锤使用反弹跳到画面正上方的区域，在 位置获得
第+六关	在关卡约3/4的位置，有大量旋风的地方，走上方的平台后高速冲刺往右边前进，连续跳跃2次后通过小块云层地形后被旋风吹到高空自动获得，把握好距离，段跳即可，2段跳会失败
隐藏关卡	在最右边的平台上进行高速冲刺后连续往左边跳跃，通过数个云层地形后在开始位置的上方获得，是获得难度最高的黄金鸡蛋雕像，注意前几个平台必须跳跃，后面的平台位置比较低，一蹦冲过去即可

鸡蛋菜肴

在游戏中任何伤害都有可能让主角这枚鸡蛋变成“蛋+菜肴（レシピ）”，本作可以做出共计30种不同风格的鸡蛋菜肴，例如撞到墙壁、被不同的敌人攻击等

等。每做成一道菜肴就会在画面右上角显示出来，过关后可以按X键进入菜单内查看。这些菜肴并没有实际作用，喜欢的玩家可以注意收集一下，以下是30种鸡蛋菜肴的获得方法。

编号	名称	获得方法
No.01	目干焼き	跳到关卡尽头到墙壁或天花板
No.02	玉子焼き	被第八关前平底锅碰到
No.03	ゆで玉子	掉落到第六关出现的温泉里
No.04	温泉玉子	落入第四关的温泉泳内
No.05	オムレツ	连续高速冲刺的情况下撞到墙壁或天花板
No.06	親子丼	撞到第四关的鸟型敌人
No.07	他人丼	撞到第一关最后的恐龙型敌人
No.08	天丼飯	撞到第四关的蟹型敌人
No.09	だし巻き玉子	被第八关最后的BOSS鸡蛋大魔王碰到
No.10	スクランブルエッグ	被第一关最后出现的火箭碰到
No.11	玉子とうふ	撞到第一关最后出现的穿山甲型敌人
No.12	揚げ玉子	掉落到第八关出现的热油内
No.13	スリッパエッグ	在第八关的热油区域内将HP降到0死亡时获得
No.14	ボートエッグ	掉落到画面以外的地方死亡
No.15	焼玉子	撞到第七关出现的电锅
No.16	おでん	碰到天花板上掉下来的冰柱
No.17	菜飯蒸し	第五关撞水果的机关失败被砸破时获得
No.18	コラ玉	撞到第二关或第三关的花型敌人
No.19	ウーのカルボナーラ	撞到第四关的狐狸型敌人
No.20	月見そば	被第六关出现的陨石砸到
No.21	ホトケキ	撞到第三关的蜜蜂型敌人
No.22	焼焼き玉子	被第五关最后的铁拳碰到
No.23	クレゾ	撞到岩石或铁球并造成伤害时
No.24	焼き玉子	撞到第五关出现的火球陷阱
No.25	炒り玉子	撞到第六关最后出现的岩石怪
No.26	サボテンと玉子の炒め物	撞到第五关出现的绿色仙人掌
No.27	かま玉うどん	撞到第一关最后的蛇形敌人
No.28	玉子かけごはん	未受到任何伤害且没有掉落到画面外的情况下过关后获得（不限难度）
No.29	ヒヨコまんじゅう	变成无敌状态的情况下掉落至画面外的地方死亡
No.30	オムライス	取得第十七关的黄金鸡蛋雕像并过关（不限难度）



本作的画面清新可爱，操作简单易懂，关卡内容丰富有趣，难度适中，

关卡设计，再加上各个难度的挑战任务，让玩家体验到鸡蛋菜肴的乐趣。本作在通关后可以解锁各种彩蛋，玩家需要通关20关后才能解锁，通关30关后可以解锁所有彩蛋。本作还包含一些隐藏关卡，玩家需要通过一些特殊的方法才能进入。本作是一款非常有趣的平台跳跃游戏，喜欢这类游戏的玩家可以尝试一下。



near



栏目主持 陈海清

索尼PSV掌机情报专栏

PlayStation Vita

总部

PSV Azito

享受掌机的声光极致!



不久前索尼在一个“美斗先生”的PSV广告中间戏展播过的一幕，海报上列出了近期的几个“美斗”游戏，包括《PS2》、《剑道前辈》、《阿凡达》等，最下面则显示着一款还未公布的游戏，其名字用几个假借字母来表示，由于其字符长度正好与《怪物猎人》的日文名一样长，顿时让众多玩家YY不已，结果不久后谜底揭开了——《怪物猎人》什么的只是你们这些小市民一厢情愿的幻想罢了，这货是《自由之战》。虽然目前这款全新的作品所公布的信息并不多，但起码官方公布的那段发售CG还是能给人过目难忘的，期待PSV上的“美斗”游戏会越来越多吧。

PS Mobile有好游戏 《勇者别嚣张》新作

PS Mobile虽然是PSN上的一个大频道，但估计大家很少进去，原因嘛大家都心知肚明，游戏太烂了（笑）。不过最近有一款新上架的游戏大家可以试试，那就是像素风格的创意游戏《勇者别嚣张》的续作，新作继承了原作的风格和世界观，但这次游戏变为了消除类型。游戏的目的是魔王对抗勇者，通过消除同种类型的方块，就可以召唤出对应的魔物与勇者战斗，方块的连锁、魔物的进化等要素有机地融合在游戏中，玩起来还挺有意思哦，日版游戏的售价为600日元，感兴趣的玩家不妨去下载尝试一番。



用PSV收听电台 日版推新应用

5月28日，日版新推出了一款PSV应用程序——“radiko.jp”（安卓平台早有这个），它由索尼与radiko.jp网站合作制作，玩家可以免费下载。软件充分利用PSV的触屏功能来操作，可以查看节目表，还支持与推特联动，同时也支持后台运行。玩家在使用其他应用时可以同时收听。不过，国内玩家也只能看看，因为它会检测IP，限定日本国内IP使用，当然你要有兴趣的话可以挂个代理试试看。



《灵魂献祭》第5弹DLC公布

《灵魂献祭》的新DLC最近又公布了，作为第5弹DLC，这次不仅有新怪物和新场景加入，系统方面也新增了一些改进。这次新加入的两个怪物分别是苍蝇王子和猫王子，从已公布的视频来看，苍蝇王子又是某怪物的亚种性质（某些招式跟冰雪女王一样），而猫王子看起来则是全新的怪物，漂浮在空中作战，有不少让人意外的招式，不禁给人一些期待。对应新怪物的新场景叫“ルナ荒野”，看起来真有被月光照射的荒野的味道。系统方面的改进主要是以下一点：

◆新增和文字交流，成为朋友（是怪物也可以）

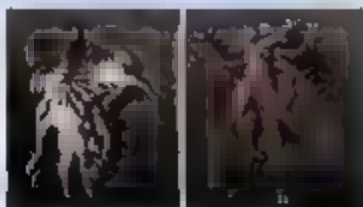
◆在战斗时任务“追加”显示在任务栏

◆可在“装备界面”中调整怪物报酬

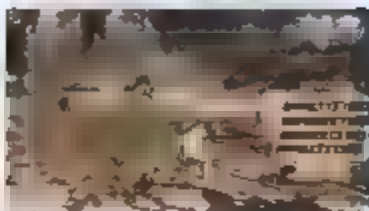
这次的DLC预定在6月6日提供下载，大家拿到本辑《掌机王SP》时应该已经可以下载了。



▲新的场景“ルナ荒野”



▲两个新怪物 苍蝇王子和猫王子



▲联机时追加了新的聊天道具，什么时候能自由打字呢？

5月PS+免费游戏一览

4月PS+ PSP PS游戏 免费游戏一览
游戏名称 → 更新 平台 购买

5月份各服PS+要数日服更新幅度最大，感觉日服总是沉寂两个月后爆发一次，这次包括有《纸盒战机W》、《特殊报道部》等还算比较新的PSV游戏都免费了，而PSP的游戏更是有一堆；港服本月也颇为给力，《VR网球4》、《奥加韵律》、《僵尸大亨2》等素质都不错；美服有《苍翼默示录 连续变换 扩张版》和《细菌爆发》。

平台	游戏名称	游戏名称
PSV	纸盒战机W【NEW】	ダンホー 纸盒战机W
PSV	NIXON的谜题 v 分房版【NEW】	ニコロンのズルバヘヤ木村
PSV	特殊报道部【NEW】	特殊报道部
PSP	罪恶装备 XX 黄金之心 终极版【NEW】	GUILTY GEAR XX A CORE PLUS
PSP	格斗之王 94【NEW】	THE KING OF FIGHTERS '94
PSP	纸盒2周年纪念【NEW】	纸盒2周年纪念
PSP	纸盒战机W【NEW】	ダンホー 纸盒战机W
PSP	世界英雄 终极版【NEW】	ワールドヒーローズ
PSP	英雄传说 空之轨迹FC 最终版	英雄传说 空之轨迹FC PSP the Best
PSV	侦探将出ADV 善人死	探偵将出ADV 善人死
PSV	叶司放	タイムトラベラー
PSV	忍者龙剑传 加强版	NINJA GAIDEN Σ PLUS
PSP	叶司放人	タイムトラベラー
PSP	纸盒战机 终极版	ダンホー 纸盒战机 プラス
PSP	苍翼默示录 连续变换	サウルス ティンクル

前者大家应该比较熟悉了，后者是一款最近在欧美地区推出的益智游戏，通过不同颜色细菌的爆发来感染其他颜色细菌，类似于消除类游戏，喜欢益智游戏的玩家可以关注。

平台	游戏名称	游戏名称
PSV	苍翼默示录 连续变换 扩张版【NEW】	BayBlue Coruscum Shift EXTEND
PSV	纸盒战机【NEW】	Geminant
PSV	尼特利的地下探险	Kny's Underground
PSV	纸盒战机	Pack of a pack
PSV	神秘通道 黄金深渊	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	重力英雄世界	Gravity Rush
PSV	纸盒战机	Super Mario
PSV	VR网球4 世界之巅【NEW】	VR Tennis 4 World Out Edition
PSV	僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇	Zombies Tycoon 2 Brainhov's Revenge
PSV	奥加韵律 终极版	Oggy's Rhythm
PSP	纸盒计划 终极版	Hydrex Project
PSP	真实犯罪 升腾于杰克	Actual Crimes Jack The Ripper
PSP	三原色	Sangokuhime
PSV	纸盒小本	in Sea Radio
PSP	纸盒计划 终极版	Zita Hom Kazumi Knikaku
PSV	神秘通道 黄金深渊 中	UNCHARTED: Golden Abyss
PSV	外星粒子感染传说	Taken From Space Mutant Block Attack
PSV	纸盒战机	Ami 3

潜伏的未知恶意

读游戏中的克苏鲁神话



专题
企划

今年5月发售了两款与神话密切相关的单机游戏，其一是3DS平台上备受玩家瞩目的《真·女神转生IV》，另一款则是当红物理作品的改编游戏，在PSV上登场的《潜行吧！奈亚子 难以名状的魔物游戏》。一款是风格复古的回合制RPG，一款是卖萌搞笑玩META的萌少女文字冒险，如果要给风格大相径庭的它们找到一个共同标签的话，那便是“克苏鲁神话”了。与世界上大部分神话体系相比，克苏鲁神话的特殊性令它与那些壮丽的开天辟地、英雄史诗之间泾渭分明，如同带着的普遍刻则着邪恶的诱惑之光。这里笔者就以自己积累得不多的阅读经历和资料，向非资深神话迷的各位读者们介绍一下该体系。

诞生与世界观

大家很难想象，能被称作“神话”的体系诞生至今居然才百年光景。著名的埃及神话、印度神话、美索不达米亚神话、玛雅神话等等，即使追溯到有文字的历史，就年龄来说，克苏鲁神话相比之下也不过是婴儿。克苏鲁神话最早起源于美国的一群恐怖小说作家，以爱伦·坡、斯蒂芬·杰克逊、拉夫·杰克逊为代表，他们迎合的粉丝们创造出架空的神祇，通常以黑书卷、套共同的世界观下书写出众多半恐怖半科幻的小说篇章。此后越来越多的作家被该世界观吸引，共同加入到作品的创作，影响力遍及全世界。这个不太谨慎的体系，有些类似不能东方三圣，只不过它主要严肃黑暗得多。另外，克苏鲁神话没有明确的宗教意味，世界各地所谓的“克苏鲁信徒”，其实只是该文化的爱好者，而真正发身心魔游历那些大邪神的，似乎都在克苏鲁系的文学作品中出现疯狂的邪教分子。作品中的主人公多数也先无法逃离邪神的盘查与支配，沦为其献祭的奴隶或牺牲品，上演东真亦假的发展。

名称中前缀“克苏鲁”两个字，是被神祇中的旧神代表邪神——这类邪神在作品中被更为准确地称作“旧日支配者”(Great Old Ones)。然而克苏鲁并非它们的首领，力量也不算最为强大，甚至也不是故事的中心。之所以该神话以它的名字命名，与其代表作《克苏鲁的呼唤》有关，可分。

前缀“克苏鲁”代表奠基的早期克苏鲁神话，其世界观是黑暗乃至绝望的。大家回想一下自己熟知的那些神话故事，会发现它们大部分都是光明的，向着善的——创世神全知全能，世界的守护者善良博爱，还有有时候很严厉，威胁世界的魔法毁灭，状况在英雄的利剑下，妖怪们总是被神力降服后服务于永神，人类经受的诸多磨难，最终都是为了通向快乐解脱的轮回。而在克苏鲁神话中，从类自“众神的婴儿”变为微不足道的蝼蚁，那些拥有伟大力量的旧神只是，若非对人类怀有恶意，便是彻底无视人类的存在，怀有好奇心的人类中往往是作品中的主人公，若他探索这些神秘事物，便会招来灭顶之灾。

游戏中的克苏鲁神话

由于克苏鲁神话是后神话，实际并不属于任何神话体系，而是由多部作品进行补充的架空世界观，属于亚文化的一个分支。因此，尽管克苏鲁神话非常著名，知名度数量庞大，但是真正全面集成克苏鲁神话的游戏

作品并不多。而克苏鲁神话通过再创作而逐渐构建的形式也为甄别这些作品的来源造成一定困难。前面已经说过，克苏鲁神话是爱伦·坡、斯蒂芬·杰克逊、拉夫·杰克逊的小说创作为原由，经由诸多作者共同创造而加以修

呼唤》(Call of Cthulu)游戏许可的所有人 Chaosium 协商,打算采用“洛夫克拉夫特式”(Lovecraftian)的恐怖风格。不过,拜托了,别考虑《克苏鲁的呼唤》吧,那个角色也太糟糕了,他开玩笑说。”随后一名新的作家加入团队,之后诞生的正是看上去非常克苏鲁但又没有明显表征的《鬼屋魔影》,这些作品的血脉被《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》与《失忆症 黑暗后裔》所继承。《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》由Bethesda打造,是少数从名称就能看出克苏鲁血脉的游戏作品。在游戏过程中玩家会遇到各种具有克苏鲁风格的怪物,而剧情则改变自洛夫克拉夫特小说原著《印斯茅斯之影》和《达贡》。《失忆症 黑暗后裔》虽然看上去与克苏鲁关系并不大,不过凡事不能只看表象,爱好者们发现了打造这款游戏的游戏引擎名为

HLP2,而HLP2是洛夫克拉夫特的名称缩写。而游戏之中也使用了克苏鲁神话的特殊概念SAN值。有趣的是,在IGN评出的十大恐怖游戏之中,《克苏鲁的呼唤 地球黑暗角落》与《失忆症 黑暗后裔》恰好分列第一、二名。由此或许能够说明克苏鲁神话带给人们的恐惧感是多么刺骨。

而与这些遵从克苏鲁神话原初设定的桌面游戏与PC生存恐怖游戏前辈不同,游戏后来者之口的克苏鲁神话则更多加入了与剧情需要相关的观念,这些观念并不像克苏鲁神话本身那样“反人类”。比如《机神咆吼Demondance》虽然沿用了克苏鲁神话的一些设定,但是将“只有发狂或者死亡才能从这种绝望之中解脱”的意境改为“与绝望对抗,并打破绝望”,可说意趣已经相去甚远。

借鉴名称与符号

多数游戏对于克苏鲁神话的援引采取这种方式。可以说,这也是一种既能够以

克苏鲁神话的神秘吸引受众,又能够让初次接触这一体系的玩家不致因为克苏鲁神话的阴暗与恐怖而感到退缩的方式。换句话说,这是吸引新人入坑的绝佳手段。

《潜行吧!奈亚子》

提到借鉴克苏鲁神话的名称与符号不得不提及人气轻小说《潜行吧!奈亚子》及其改编动画与即将在PSV登场的相关



游戏作品《潜行吧!奈亚子》难以名状的疑似游戏。因为这是一部无论对于克苏鲁众抑或普通玩家都会令其三观尽毁(用克苏鲁神话的术语来说,即SAN值的绝大降低)的作品。对于克苏鲁众而言,令人恐惧的诸位邪神摇身一变作为恶趣卖萌的天然呆美少女出场,恐怕是之前入坑从未料想到的情况。而被一众美少女吸引去补充克苏鲁神话原著的普通玩家,则不免惊呼“我家奈亚子不可能这么可怕”。归根结底,《潜行吧!奈亚子》是一部除了名称与符号(外加一些克苏鲁梗)之外,与克苏鲁神话几乎没有任何关系的作品。在赞叹11区人民的二次元化能力之余,我们也就可以想见仅仅“借鉴名称与符号”,可以做到什么样的程度。

我们不妨来看一下克苏鲁神话之中



次元梗之中的《潜行吧！奈亚子》。

不过话说回来，给克苏鲁神话加上二次元萌少女属性确实为推广增加了不少便利，或者这也是邪神诸多阴谋之中的一个也说不定。随着P5V游戏的发布，奈亚子风恐怕会越吹越厉吧。

不过反观克苏鲁神话之中的奈亚拉托提普，虽然令人恐惧，却也是人气十分之高的角色。作为旧日支配者诸神阿撒托斯的使者和意志代理人，奈亚拉托

提普的专有名称在《潜行吧！奈亚子》之中的解释。首先，克苏鲁神话本身被定义为霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特与奥古斯特·威廉·雷德斯等人与外星人接触而获得灵感，从而创作出的故事集。克苏鲁有限公司则是外星公司法人，在退出游戏产业之后，专注于主题公园与角色精品事业。而奈亚子，也就是克苏鲁神话之中的无貌之神奈亚拉托提普则是奈亚拉托提普星人。此处的“奈亚拉托提普”是宇宙中的种族名称，而我们可爱的奈亚子与人类记录（克苏鲁神话）的奈亚拉托提普也并不是同一个人。事实上，克苏鲁神话之中的诸位邪神皆以外星人的面目登场。更可怕的是他们都是热爱二次元文化，具有奇特爱好的美少女。地球则由于高度发达的娱乐产业而成为休闲场所的不二之选。

如果你感到这些设定与克苏鲁神话相去过远，总有一些出其不意的状况能够将克苏鲁神话再次拉扯回来。比如在图书馆查一下奈亚子的真实年龄，或者，当然，一心恋着男主角真寻的奈亚子是不能够容忍这些破坏（揭露）她那娇羞可人的形象的证据的存在的。所以，我们还是不得不继续在各种次元设定之中欣赏这个声称是克苏鲁神话作品，也的确与克苏鲁神话有千丝万缕的联系，可是这些联系却每每被淹没在大量的

提普拥有与旧日支配者之中最强者同等的的能力。虽然承担着沟通外来神与旧日支配者的责任，但是奈亚拉托提普对于旧日支配者却往往采取嘲笑的态度。奈亚拉托提普与其他高位神决定性的不同在于，奈亚拉托提普是有自生的行为目的的。其他高位神则大多处于被封印、假死休眠或者游离于遥远星际之外。处于活动状态的奈亚拉托提普在地球上四处漫游，通常伪装成





人类形态来欺骗诱使人类自我毁灭，并且以使人类陷入恐怖与绝望为最高喜悦。与其他神灵使用人类不能理解的异语不同，奈亚拉托提普对人类的语言了如指掌。由于奈亚拉托提普是无貌之神，因此具有数千种各式各样的化身，而当其以人类的面貌出现的时候，则时常会化身为一个拥有浅黑色皮肤的高瘦男子。来自埃及的预言者、推进核子武器研究的物理学家、操纵魔女的黑色男子等都是其化身。奈亚拉托提普为人类带来的种种魔术秘法（包括现代科技在内）通常都会导致人类的自我毁灭。而奈亚拉托提普的现身也通常是世界将要出现混乱的先兆。在克苏鲁神话之中，奈亚拉托提普的形象最接近传统的恶魔与欺诈者的概念。

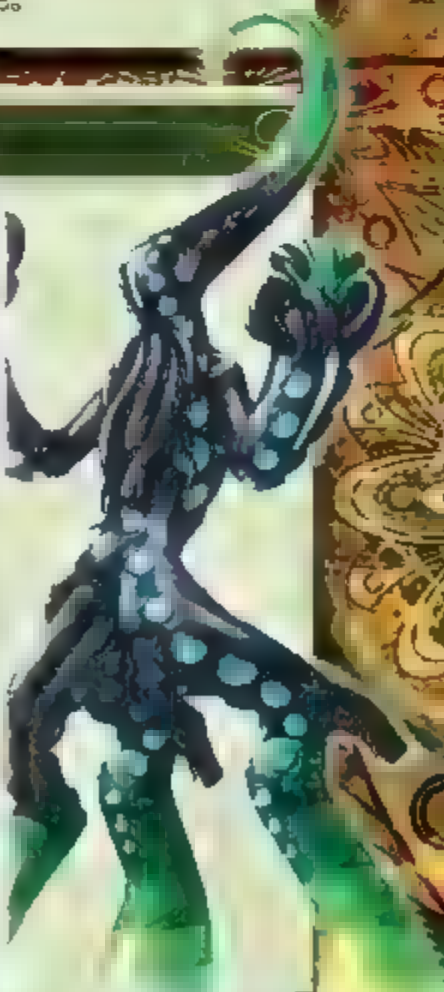
当然，以知识对于了解奈亚子的呆萌是完全没有帮助的，所以我们还是抛开这些无聊的人类记录继续谈谈其他游戏之中的克苏鲁神话吧。

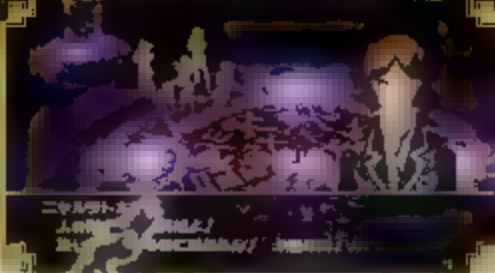
《女神转生》

前面已经说过，“《女神转生》系列”是一部在仲魔设计上融合了各种神话世界体系的作品。而这一作品之所以能够与克苏鲁神话相互关联，主要是由于克苏鲁、奈亚拉托提普与古老者三位邪神曾在本传之中以仲魔身分出现。而其分支系列《Persona》与《Persona2》更是将克苏鲁神话作为世界观的一部分加以运用。

奈亚拉托提普在《Persona》被赋予了普遍的无意识化身、或者称“集体无意识”这个荣格心理学的意义内涵。《Persona》中，奈亚拉托提普作为大BOSS神取鹰久的Persona出现。人生过于一帆风顺，做什么事情都万能的神取正如无貌的名字那样，虽然有一千种身分，但最终没能找到属于自己的脸。在《Persona2》之中，奈亚拉托提普与代表人类理性的原型菲列蒙一起作为集体无意识的象征原型，居于意识与无意识的狭间，是一种高次元的高位存在。所有的人类意识都自其产生，而死后也将归于此。菲列蒙主

司创造，而奈亚拉托提普则负责毁灭。在《Persona2 罪》中，奈亚拉托提普使用了父亲的形象，并且以五位主角对于父亲的负面形象作为需要超越的太父形象展开终极考验。尽管奈亚拉托提普负责毁灭，在《Persona》之中并没有沿用克苏鲁神话之中奈亚拉托提普喜欢戏弄并且毁灭人类的倾向，而是将之归结为人





类自身心底对于毁灭的追求。在《Persona2 罚》之中，奈亚拉托提普的形象被进一步深化，成为一切集体无意识的原型。同时亦是人类的黑暗面本身。人类的贪嗔痴一毒都会转化为奈亚拉托提普永不消失的力量，其作为人类之心将与人类一起存在下去。

纵观这一独特的RPG系列，深入考察它的主题，不难发现它与克苏鲁神话之间存在着远比上述所谈更为深广的内容。制作人冈田耕始曾这样表达系列各个作品的意义探索：如《旧约·女神转生》“不再站在传统的善与恶的概念上来描写神与魔的对立”，至《真·女神转生》则变为“神与恶魔不再是善与恶的概念象征。在这样的主题下，导入秩序与反秩序的思想概念与由此产生的种种问题，让玩家自己寻找答案。”而《真·女神转生》则“继承了前作秩序与非秩序的概念，以由此推导出的可能的未来之一为基础，描写一个处

于完全的秩序统治下的世界。”游戏中对于传统宗教的概念进行了反思，追问为什么神要任由人类生活于痛苦之中，容易发现这一追问与克苏鲁神话认为“人类有限的心智无法理解生命的本质，而宇宙对于人类来说是残酷陌生”的这一宇宙主义的论调是多么契合。《Persona》之中对于奈亚拉托提普形象的重新塑造与解读也对于克苏鲁神话之中的邪神形象进行了哲学层面的拓展，使之更为深刻与真实。

另一方面，克苏鲁神话与其他神话体系的区别之一就在于深刻的现实性，虽然确是架空神话体系，但它绝非仅仅停留在故事层面，而是与现实互有联系。《女神转生》及其衍生系列也正以与现实的强烈相关而为特色。虽然是角色扮演游戏，“《女神转生》系列”并未选取常见的欧洲中世纪作为题材，而是将目光投向极富现实意味的现代社会。不得不说，这种与现实的对接也是《女神转生》与克苏鲁神话的共同点之一。



《机神咆吼Demonbane》



其实在《潜行吧！奈亚子》诞生之前，西方奇幻体系克苏鲁神话与日本二次元文化就已经有过亲密接触，这种亲密接触的产物就是《机神咆吼Demonbane》。《机神咆吼Demonbane》的前身是Nitroplus

公司于2003年发售的一款18禁Ga Game《斩魔大圣Demonbane》，因为甚受好评，遂于2004年在PS2上推出了全年龄的复刻版，叫做《机神咆吼Demonbane》。



结社Black Lodge，魔导师们制作了集结了魔术理论之精华的最强机体Demonbane。而故事的主线则围绕主人公二流侦探犬十字九郎寻找能够使得Demonbane发挥作用的魔导书而展开。

《机神咆吼Demonbane》的背景设定完全建立在克苏鲁神话的基础之上，采用了极端的德雷斯派世界观，对于克苏鲁神话的援引甚

（曾于2006年被改编为动画），然后又推出了续作《机神飞翔Demonbane》，同属于“《Demonbane》系列”。而以机器人为卖点的动画版也已被选为3DS平台首款机战类游戏《超级机器人大战UX》的参战作品，从某种程度上说明了本作的素质和人气。

值得注意的是，《机神咆吼Demonbane》也有被认为是克苏鲁神话粉丝的虚渊玄的参与，不过这款游戏结合了魔术与科学的超现实背景AVG游戏，更多是由Nitroplus的脚本写作者剑屋 IN和已经离开N+成为自由创作者的原画师Nite 共同打造。在宣传时Nitroplus曾打出了“荒唐无稽的超级机器人ADV”的口号，之所以如此，大概是因为很难找出一部以机器人为主打的二次元作品能够融合克苏鲁神话、变身主角、杀怪等诸多要素吧。

设定上，本作发生在一个魔术理论与科学共同繁荣的世界之中。魔导师在这个世界具有十分重要的作用。为了对抗犯罪

至可以用严苛来形容。连克苏鲁神话缔造者霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特的父亲都出现在作品之中。而在《潜行吧！奈亚子》之前，奈亚拉提提普在《机神咆吼Demonbane》之中就已经以古书店的女老板这一爆乳御姐的形象出现，并且成为了毁灭人类计划的幕后黑手。故事之中也有过人类集结陆空三势力对抗克苏鲁的描写，依据克苏鲁神话的教义，这种对抗本身当然没有能够持续太久。

尽管在字句与考据之上，《机神咆吼Demonbane》甚至能够令真正的克苏鲁神话迷大呼过瘾，但是究其本质，它并不是一个克苏鲁式的故事，而只是借用了克苏鲁神话背景的热血战斗恋爱剧而已。不过，因为有了对于克苏鲁神话的严格把控，又以加入时下流行元素与“爱与希望”主题进行结构，这部作品反而具有了阴郁世界观与明快热血战斗的双重属性所带来的独特美感。

又或者可以将本作看作是日式文化对



于克苏鲁神话解构的渐进。相较于《港行吧！奈亚子》的恶搞与吐槽，《机神咆吼Demonbane》显然要正经严肃很多，但这种正经严肃也是基于两种文化的碰撞之上。

当我们说《机神咆吼Demonbane》并不那么克苏鲁时，我们更多是在讲述事实，而当反观之时，恐怕还要欣喜于文化碰撞为克苏鲁神话与日式游戏带来的新的可能。



《沙耶之歌》



虽然在梳理之前并没有注意到Nitroplus对于克苏鲁神话的情有独钟，不过在列举的为数不多的游戏作品之中，两款文字冒险游戏确实都来自Nitroplus，而这两款游戏也都非常具有代表性。如果说《机神咆吼Demonbane》更多是在考据上继承了克苏鲁神话，而精神内涵有所欠缺的话，那么《沙耶之歌》恰恰与此相反，虽然对于克苏鲁神话的直接引用并不多，但是故事却非常能够体现克苏鲁神话的味道。正如有

些玩家形容《机神咆吼Demonbane》与克苏鲁神话“貌合神离”，而《沙耶之歌》则是“貌离神合”。

在此需要指出的是，对于《沙耶之歌》与克苏鲁神话之间的关系目前还有一定争议。尽管《沙耶之歌》受到克苏鲁神话的影响是显而易见的，但是究竟是否直接来源于克苏鲁神话则未必尽然，而与著名漫画家手冢治虫遗作《火之鸟》之中的故事有着更为直接的联系。

《沙耶之歌》的创作者虚渊玄表示，沙耶的形象属于原创，但是可以看出许多源自克苏鲁神话的设定。被广泛接受的说法认为，沙耶



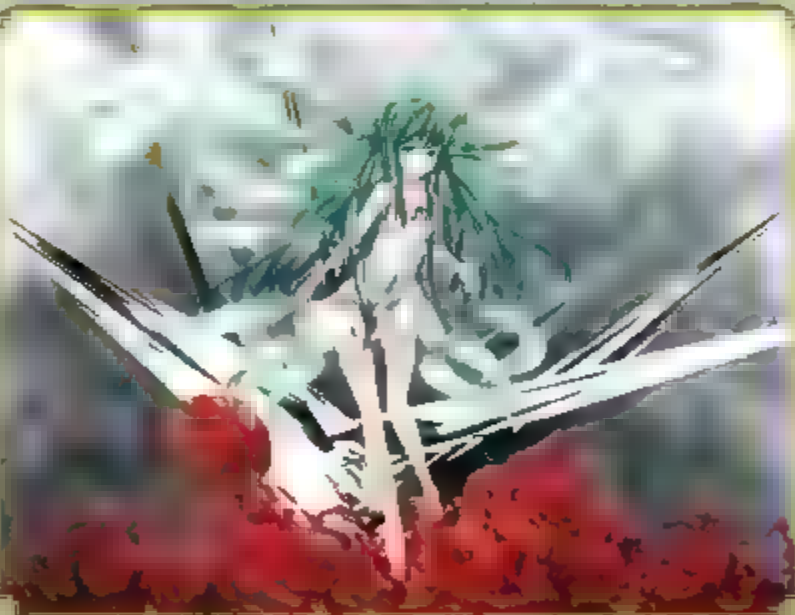


的原型即是克苏鲁神话之中的至高母神莎布·尼古拉斯。莎布·尼古拉斯为旧日支配者（也有“外神”一说）之一，是一个拥有超强生殖力的母神，在奥古斯特·威廉·德雷斯为克苏鲁神话构建的体系中，它是象征“地”的存在之一。其形象为黑云般的巨大肉块，有着许多触手，以及滴着黏液的大嘴。除了形象上的相似之外，它的象征意义也时常被用于对于沙耶的解读。

另一个源自克苏鲁神话的设定则是召唤沙耶到地球的银钥匙。银钥匙是犹格·索托斯的异名。犹格·索托斯同样来自于奥古斯特·威廉·德雷斯体系的克苏鲁神话，他被设定为聚集着亿万光球的邪恶存在。他的称号“虚空之扉”既有着门的意

思，同时也代表着开启不同位面时空的钥匙。而他的另一个名称则是“生万物，万物归一者”，作为居于时空连续体之外的邪神，他不存在于这个宇宙和这个维度中，也不受时间和空间束缚，而且有无数化身。

与这些考据内容相比，更加重要的可能是《沙耶之歌》内在所具有的克苏鲁神话的精神。面对血肉与粘液之中滋生出的如白莲一般美丽的女孩沙耶，你能否相信自己眼中的世界才是真实的？由此产生的虚无与绝望与克苏鲁神话带给我们的何其相似。但与此同时，《沙耶之歌》之中讲述的爱情故事与我们在克苏鲁神话之中看到的因为好奇而受到惩罚的人类又有所区别。如果说《机神咆吼Demondance》与《潜行吧，奈亚子》是克苏鲁神话与二次元文化的结合，那么《沙耶之歌》可以说是将东方色彩融入克苏鲁神话的尝试。



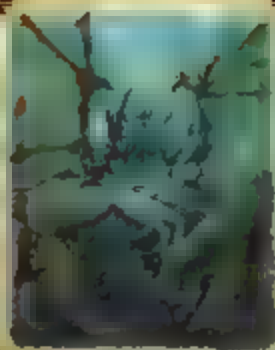
其他游戏

神怪设计

除了上面所说，完全以克苏鲁神话为特色的游戏之外，克苏鲁神话的名词与设定也不时出现在其他游戏之中打打酱油。至于由克苏鲁神话的设定而衍生出来的神怪设计更是数不胜数。文化的模糊与多义

也会使得它的流向并不能够那么清晰地为我们所观察到。譬如一个经常被用来说明克苏鲁本人形





象设计影响深远的例子是《加勒比海盗》之中的琼斯船长。这种章鱼形象的神怪设计在奇幻文学、电影与游戏之中实在太常见。它多用来表现强大的邪恶力量

而这种文化默认已经使我们在见到这形象之时就能够引起相关的联想。

由于克苏鲁神话的特色之一即是各种造型奇怪的邪神形象，不少游戏对于它的引用也来自于此。正如《女神转生》之中作为仲魔登场，最近即将以高清形态登场

的《最终幻想X》之中来自克苏鲁神话的怪物Shanuk Hounds of Tindalos, Gugs等也有演出。不过克苏



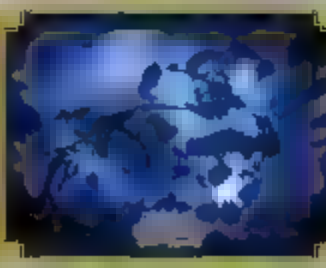
鲁神话出现在游戏之中的时间要远早于此。3D游戏鼻祖《毁灭公爵》的最终BOSS即是被认为是沙耶原型的，柱神之一的纳布·尼古拉斯。“《恶魔城》系列”之中也有一个酷似克苏鲁的怪物，而他的名字被设定为“大邪神”。如是等等，不可胜举。

名词考据

《魔兽世界》吸收了诸多欧美文化，克苏鲁神话自然也在其借鉴之列。艾泽拉斯(Azeroth)大陆的名字本身即来自于克苏鲁神话之中最高神万物之源阿撒托斯(Azathoth)。出现在艾泽拉斯的古神多数能够在克苏鲁神话之中找到相应存在。无论这种考据以外形或者名氏为纲。当然这种运用并不只是原封不动的拿来主义，找到其中奥妙还需要一定的考据精神。如坐镇安琪拉神庙的克苏恩(C'Thun)的名字仅仅是克苏鲁(Cthulhu)的简化与变形，而处于诺森德奥杜尔地底深处的尤格萨隆(Yogg Saron)与前面提到过的犹格·索

托斯(Yog-Sothoth)也有异曲同工之妙。事实上，如果你足够细心，隐藏在《魔兽世界》之中的克苏鲁神话线索还有很多。譬如，有玩家指出，六十年代的合剂材料黑莲花之名就是出自小说《蛮王科南》中信奉邪神的斯提基人所培养的一种能够增强邪神仪式效果的植物，而他们所信奉的邪神就是克苏鲁神话中的混沌无貌之神奈亚拉提普。

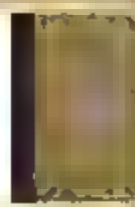
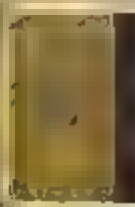
甚至连霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特本人都有在游戏之中露脸的机会。P52游戏《影之心：来自新世界》之中，霍德华就曾作为Arkham大学的教授出现，不得不说，这种设定还是非常符合霍德华本人的形象的。



书卷文本

另一类时常被游戏用来作为设定借鉴的是克苏鲁神话之中的书卷与文本，其中应用最为广泛的恐怕就是我们所熟知的《死灵之书》。对于DotA众来说，这道具可说深入人心。实际上，《死灵之书》

只是霍华德·菲利普斯·洛夫克拉夫特所撰《死灵书的历史》书中虚构的设定，在克苏鲁神话之中是诸多书卷之中的一种。《Fate/Zero》之中Caster使用的召唤类魔法书《螺旋城教本》则引自克苏鲁神话之中的《拉莱耶文本》(The R'lyeh Text)，或译



为《拉叶书》 其中记载着召唤异世界的神的方法，是可以与《死灵之书》并列的魔导术 由拉莱耶语写成。而使用这本魔

法书召唤出来的低阶海魔和巨型海魔即是“克苏鲁的星之眷属”。

SAN值

SAN值是与克苏鲁神话相关的作品之中有时会碰到的一个概念，究其出处还是前面提到的《克苏鲁的呼唤》这款游戏。从其命名方式不难看出，SAN值代表人物属性之一 而其名称的由来是Sanity（理智）的缩写 与ATK代表Attack（攻击）的意思一致。SAN值用于表达角色的理智程度 当碰上各种超出人类理智所能够理解的怪异事件的时候会不断下降 而一旦SAN值降至0，角色就失去理智 必须退出游戏。玩家扮演的调查员在调查因旧日支配者所引起的神秘现象 揭开各种谜团并发现真相的同时 也要避免自己的SAN值降到

零，并陷入不可逆转的疯狂之中。

作为克苏鲁神话精神的伟大继承者《潜行吧！奈亚子》中当然也有这个概念。而被这款游戏发扬光大的后果则是这个词汇的运用范围极大推广，并且向恶搞方向迈进。如果将SAN值归零翻译成通俗易懂的国语 恐怕只有“一观尽毁”才能表达。有意思的是 在《魔兽世界》之中，SAN值也被作为系统相关部分引入到战斗环节。在与尤格萨隆作战的时候，不断的尖叫与呢喃将会降低玩家的SAN值 而进入尤格萨隆的梦境之后SAN值也会持续下降，一旦SAN值归零，玩家角色就会完全失控 疯狂攻击队友 并且无法以任何方式恢复。

其他

其他被认为与克苏鲁神话相关的游戏动漫作品可能包括在意趣上与克苏鲁神话相近，但是从考据上来说并没有足够证据表明二者之间的关系。这种情况可能属于泛文化影响 或者只是简单的相似关系。譬如有人认为《钢之炼金术师》之中隐藏在真理之门后面的代表“真理”的诡异

人形与犹格·索托斯类似 而作品之中所表现的好奇引发的灾难也与克苏鲁神话之中的观念不谋而合。尽管确为事实，不过《钢之炼金术师》与克苏鲁神话之间的距离恐怕还是要远多于二者的相似。类似的针对其他作品的克苏鲁化解读还有很多 此处就不再例举。

结语

克苏鲁神话自身包含的作品数量与内涵意蕴都非常丰富，而与游戏相关的内容也远不止文中所述。因此，从策划之初，本文就没有试图将克苏鲁神话的神谱与世界描述完备，而是通过以游戏之中的克苏鲁神话作为线索进行概要性介绍，希望这种形式能够引起未接触过这一领域的玩家深入探索的兴趣，对于已是克苏鲁迷的玩家则能够唤起记忆与共鸣。游戏与其他文化的结合是非常有趣的研究领域，因为这并不只是单方面施加影响，而是在互融之中诞生新的宝藏。因为桌面游戏《克苏鲁的呼唤》而产生的SAN值被后续诸多作品加以引用就是一个很好的例子，而以奈亚子为首的萌化克苏鲁正是了解这一神话体系便捷的入口。而我们在游戏的过程之中日益丰富对于这个世界的感受与认识。

极寒之地的严酷狩猎

似乎连呼出来的气都会马上结冰的极地『冰海』，在这个地区究竟栖息着怎样的怪物呢？



北美版编号: YpL187 P17/Vol.181 P78/Vol.185 P84/Vol.186 P42/Vol.187 P70/Vol.188 P43/Vol.202 P67/Vol.203 P44

ACT

动作 狩猎

3DS

怪物猎人4

Capcom

日版

预定2013年9月 4日

1 1人

5980日元

对应周边未定

随着情报的不断放出，本作的全貌也逐渐明朗，相信官方也会在近期公布发售日期，好让各位猎人们也有个盼头。这次继续来看看新地图以及新怪物的情报，另外还有各武器的概要。



天剑

武器属性

剑

武器属性

剑 属性 属性 属性 属性

太刀

武器属性

剑

武器属性

剑

本作中新增的武器属性，使得武器的威力变得更强，但是以“攻击力”为首，武器的威力会变得更强。同时因为操作难度的增加，所以武器的威力也会变得更强。

本作中新增的武器属性，使得武器的威力变得更强，但是以“攻击力”为首，武器的威力会变得更强。同时因为操作难度的增加，所以武器的威力也会变得更强。

被冰雪覆盖的白银大地

新地图

冰海

周围的海面漂浮着冰块的寒冷地带。从海上吹来的无情的海风，让生活在这片白银大地上的所有生物都知道存活下去是多么艰辛的一件事。大陆内陆的大冰山则常年吹着让雪原不见天日的风雪。而且这里还栖息着甚至能适应这种严酷环境的强大怪物。看来这里会成为前所未有的严酷狩猎场所。



▲站在厚厚的冰块上面的猎人，天气看起来还可以，不过前方的乌云是

片手剑

武器属性

攻击

武器属性

攻击力

双剑

武器属性

攻击

武器属性

攻击

片手剑具有高攻击力，能发挥出高速度，是近战的首选。但是，由于攻击力高，所以攻击力低的缺点，而且不是所有武器中唯一能拔出剑鞘中使用道具的。



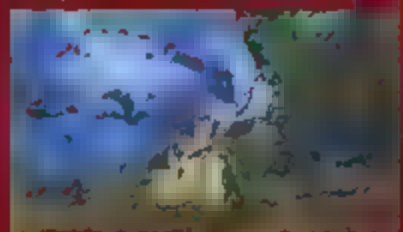
双剑的攻击力高，能发挥出高速度，是近战的首选。但是，由于攻击力高，所以攻击力低的缺点，而且不是所有武器中唯一能拔出剑鞘中使用道具的。



双剑的攻击力高，能发挥出高速度，是近战的首选。但是，由于攻击力高，所以攻击力低的缺点，而且不是所有武器中唯一能拔出剑鞘中使用道具的。

冰海也发现山寨节!

和其搭话就能获得道具或进行物品交换的山寨节在这种冰雪覆盖的区域中也不见严寒能探索着。



▲在冰海看到平流层呀，说不定能从那里得到些什么，不妨试试上前探探吧。

永不间断的风雪

▲在高耸垂直冰山的周围，无时无刻都在吹着仿佛像是拒绝所有侵入者入内的大风雪。在这大风雪的背后究竟有着什么。

仿佛要将一切吞噬的大漩涡



▲可怕的巨大漩涡将流水吞噬，如果掉下去的话就会命呜呼了吧。

悠闲地在冰上散步的波波

▲爬到冰壁上方的位置，才知道还有没有其他怪物。



▲从冰海看到平流层的内部，从墙上看到怪物们的身影，知道应该有什么信息在等待着。



大自然创作的立体构造

跳下去后究竟有着什么

在头顶上蔓延开来的极光



▲抬起头就可看到梦幻般的七色之光，这种美丽的景色也是本作的精华之一。



▲除了冰墙外，还有由冰块构成的斜面与阶段，如果能活用这些地形的话当然是好，但如果反过来被怪物利用的话……

大猩猩

属性：物理
攻击：100

属性：物理
攻击：100

大猩猩的战斗力非常强，除了有很好的防御力之外，如果将怪物引到它的头上，就能造成巨大的伤害。



如果将怪物引到它的头上，就能造成巨大的伤害。

狩猎笛

属性：物理
攻击：100

属性：物理
攻击：100

狩猎笛除了可以用来攻击之外，还能通过演奏来吸引怪物，而且自身也能用同样的方式来攻击。演奏的效果能很强大，能让怪物进入睡眠状态，从而更容易对付。



演奏的效果能很强大，能让怪物进入睡眠状态，从而更容易对付。

还会降落地面

►虽然大多数都是飞在空中，但也有降落到地面的时候。



被称为微甲虫的甲虫种中型怪物 飞行能力优秀 能从空中用极快的速度对地上的猎物进行精准的猎杀。发达得令人害怕的尖角异常醒目！要特别注意它用这根角发起的突进攻击。

从上空逼近的 锐利捕食者

甲虫种

微甲虫

长枪

武器属性

剑+

武器属性

剑+

剑功+5

长枪是微甲虫的标志性武器，也是其主要的攻击手段。长枪的攻击力非常强大，能够对敌人造成巨大的伤害。微甲虫在战斗中会利用长枪进行精准的打击，给敌人带来极大的威胁。



铳枪

武器属性

剑+

武器属性

剑+

剑功

铳枪是微甲虫的标志性武器，也是其主要的攻击手段。铳枪的攻击力非常强大，能够对敌人造成巨大的伤害。微甲虫在战斗中会利用铳枪进行精准的打击，给敌人带来极大的威胁。



微甲虫的生态①

极为优秀的飞行能力

长着巨大翅膀的微甲虫有着非常优秀的飞行能力，由于长时间在空中生活，所以很少降落到地面。微甲虫为肉食性，会从中对虫子和小动物进行突袭并捕食。如果不小心踏进它的领地的话，人也会遭到它的攻击。



▲如果微甲虫利用其发达的锐角从空中发起进攻的话，有着亚于大型昆虫的威力



▲对于能在空中自由行动的微甲虫来说，爬上墙壁并不是躲避它的好方法，所以不妨攻击看看吧



利用异常发达的锐角发起的突进攻击

微甲虫的生态②

从体内射出的“腐蚀性”

微甲虫的腹部储存着具有腐蚀效果的体液。当进行威吓时会从腹部的尖端射出。这原本是用来让猎物的尸体腐化方便进食的，但似乎也能拿来当作对付外敌的攻击手段。另外已经确认的是当微甲虫进食完后留下的腐肉和腐殖土会吸引来害虫促进发酵。



▲因为是有液体，所以落地后会飞溅开来。碰到的话也会很危险吧



▲能腐蚀商店，当然也不可能对人体无害

接触到的话连猎人的装备都会被腐蚀

斩击斧

武器类型

剑士

武器属性

刀



拥有高威力和卓越的攻击力，是剑士的招牌武器。使用剑士的招牌武器，可以发挥出强大的攻击力。

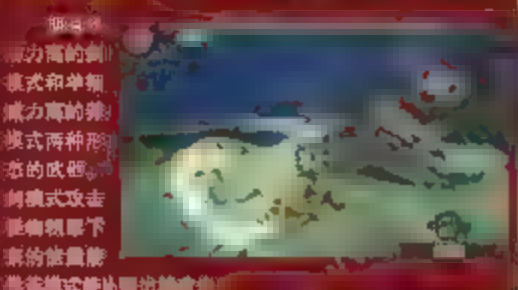
蓄能斧

武器类型

剑士

武器属性

剑



拥有高威力和卓越的攻击力，是剑士的招牌武器。使用剑士的招牌武器，可以发挥出强大的攻击力。

滑行者冰面的白兔

拥有极厚的皮下脂肪和高保温性的体毛用来适应极地生活 外表就像兔子一样的牙兽种。它用灵敏的听觉来搜寻猎物，并通过滑行快速安静地接近猎物进行猎杀。



以猎人为目标的跳跃攻击

▲利用坚硬且光滑的腹部，白兔能在冰上能滑出像子弹般的滑行

▲对已经是富人状态的猎人发起挑战以攻击 这是可在作品中所见到的

牙兽种

白兔兽



滚雪球攻击

▶白兔兽的滚雪球攻击 雪球会越滚越大，被打中的猎物人全变成雪人状态。



轻弩

武器属性

射手

武器属性

射手

重弩

武器属性

射手

武器属性

射手

用各种子弹和筒状动力能造成范围伤害，攻击力虽然不高，但能使用将1发子弹分离成无数碎片，造成大范围伤害的弹幕攻击。



威力大，而且能射出多颗子弹，同时具有追踪能力，但都是主武器，威力最高的还是重弩，其最大特点。



虽然使用以下两种弹药，但威力和射程会随弹药不同而有所变化。

吸取了养分后的急速膨胀相当棘手

从猎物身上吸取了养分后，斯库亚基尔就会急速膨胀，不仅身体变大，还会伸出原本缩在体内的后脚，继而能进行四足步行的行动。为了对应这种激烈的变化，因此它身上的皮也假有伸缩性，是用来打造武器的贵重素材。

膨胀后的差别一目了然



▲左侧是膨胀前，右侧是膨胀后。虽然体积变大了，但体重却没什么差别。并不是体力增强了反而一般成分的东西。

冰海栖息的两种因为在严酷的环境中生存下去而需要急速成长，所以会为了摄取鲜肉和体液而袭击猎物。头部的构造像箭头一样，一旦刺进肉里就很难拔出，并且它还会通过旋转来扩大猎物的伤口以获得更多的鲜肉。



▲还会施展分息攻击，不知道是不是迷惑性的

刺中猎物后就不会松开



▲斯库亚基尔将猎物死死咬住不放，不趁其松懈的话体力会



渴求鲜肉的冰海匪徒

两生种

斯库亚基尔



攻击力

Q1下

防御力

中 攻击范围 0

探虫棍

攻击力

高+

防御力

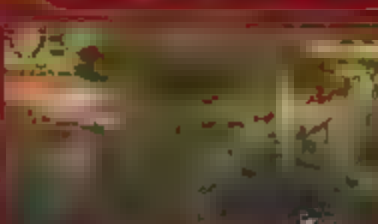
低

攻击力高，
强大的物理
攻击或魔法
攻击都能
造成伤害，
如使用棍
击和魔法
攻击等由
种类不同
造成不同的
伤害。使用
棍击时能
造成高伤害，
使用魔法时
能造成高伤害。



棍击时能造成高伤害，使用魔法时能造成高伤害。

攻击力高，
强大的物理
攻击或魔法
攻击都能
造成伤害，
如使用棍
击和魔法
攻击等由
种类不同
造成不同的
伤害。使用
棍击时能
造成高伤害，
使用魔法时
能造成高伤害。



棍击时能造成高伤害，使用魔法时能造成高伤害。

相关资料: VOL.198

RPG

角色阵容 秘宝典藏

3DS

口袋妖怪 X·Y

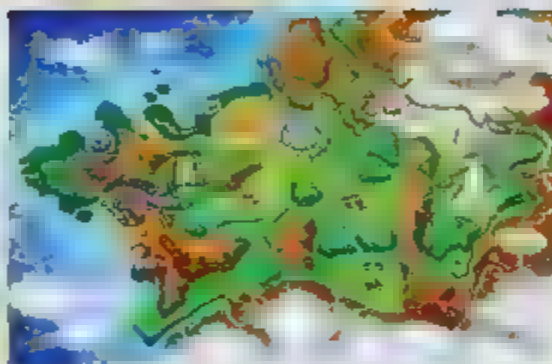
Pokemon/Gematronix 日版/美版/欧版 预定2013年10月
人数未定 价格未定 对应周边未定

《口袋妖怪 X·Y》公布得比较早，继上次我们的报道后，虽然官方放出两次新精灵介绍，但每次一个实在难成篇幅，所以等到这次较大的更新时，连带前两次的更新一同放出来，方便大家能更多更全面系统地了解即将到来的新作。

冒险舞台：卡洛斯地区

和历作一样，本作我们也有一个全新的冒险舞台——卡洛斯大陆，空中俯瞰其轮廓形如五角星。陆上植被丰茂，中部的大平原和南部、东部的大量丘陵构成了北方相当大的盆地地形，有多条河流及支流流经这里并在西部入海。此外海上还有小岛，其中一座岛上有洞窟。东北部则是高山地形并接近寒带。

建筑风格上，既有历史悠久的城堡，也有现代化的都市群以及静谧的小镇，无论大小城市，都从建筑上展现了其悠久的历史、文化沉淀，中部靠上有一座以中央的铁塔为中心，其他建筑向四周扩散，一条河流穿过的大城市，这就是卡洛斯大陆的中心城市——米亚雷市。



▲卡洛斯全图 图片上原型是法国加龙河以北的大部分平原丘陵地区，而城市上，除了基于巴黎的米亚雷市，凡尔赛、奥尔良、里昂等在游戏中也有对应的城镇和建筑群。

米亚雷市

作为卡洛斯中心都市的米亚雷市，位于大陆的北部、平原的正中，丰富的水资源和气候资源为这里孕育了悠久的历史、文化，从而融合了现代都市的繁华与历史名城的浪漫。下面我们从游戏公布的画面来感受这座城市。



▲角地位置的类似咖啡厅设施，有室外座位



▲街区特写，街景非常干净整洁，人类与口袋妖怪和谐共处，古典典雅的石板路是非常典型的欧洲风格，店面鳞次栉比，也能看到米亚雷的标志性建筑——铁塔



▲又一个街区，背景上还有辆可爱的小车。



▲有多座石桥的水乡风格街区，这条河应该就是地图上流经米亚雷市，现实原型为塞纳河的那条河了。

▲背景的两个建筑，分别为现代风格和古典风格，路灯旁边还有两个小口袋妖怪在巡逻。



▲整洁美丽的广场，女主角身后那个怪叔叔，你至于嘛。

卡洛斯的冒险

卡洛斯大陆当然不上米亚雷这么一座大城市，各种城镇和建筑还有很多，此外还有广阔的草原、森林和山洞，都等着各位带着自己的口袋妖怪，一起来探索。



▲野外的洞边草地，训练师们非常喜欢的地方，可以收服口袋妖怪哦。

▶有颜色玻璃喷泉水池的一角，还有供人休息的长椅。



▲▼跟着漂亮「走」的男女主角，背景是类似花园的场景。



▲▶似乎是卖场的地方，男女主角不同场景的色调还不一样。



▶带上喜欢的口袋妖怪，畅游卡洛斯吧。



主角

从《水晶》就开始有的男女主角系统在本作自然也会继承。不知道在游戏中有多大的互动。这两个主角在以前的视频中已经出现过。然而原比例大图还是首次放出，而且连肤色、发色这些也都可以选择。



▲ 种发色和肤色的男女主角 你更喜欢哪一种?

新宝可梦

这部分应该是很多玩家都非常关注的部分了。之前陆续公布了新的伊布和觉醒形态的超梦。而不久前官方又一下公布了4只，来和它们认识一下吧。

名称 发电口袋妖怪

属性 电+普通

身高 1.1

体重 15.0kg

通过吸收阳光产生电能。其发的电可用于作机械的能源，更是自己能源，因此不吃饲料也没问题。肚子。在发电中会吸引敌人的气息就会逃跑。



◀▲发电时使用的是《X Y》的丽绝系统——植物族充电（ハラハラチャージ），攻击对手的同时能把对手造成伤害的半吸收为自己的体力。

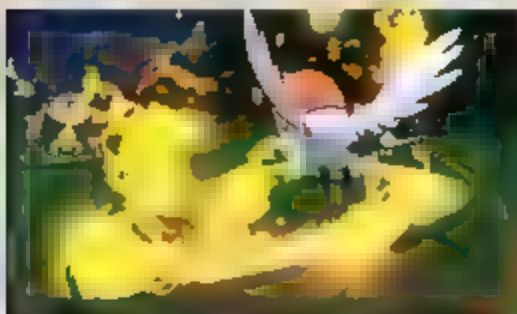
种族 知更鸟口 属性

属性 普通 飞

身高 1.4m

体重 1.6kg

简介 叫声悦耳且天性善良，通过灿烂尾巴与同伴交流，是人气相当高，很多训练师都有饲养的口袋妖怪。但在战斗中性格会变得猛烈而会有攻击性。



▲知更鸟使用飞系技能“勇气加速”，攻击对手后速度也提升一级。



种族 圆皮口 属性 恶

属性 格斗

身高 1.4m

体重 8.6kg

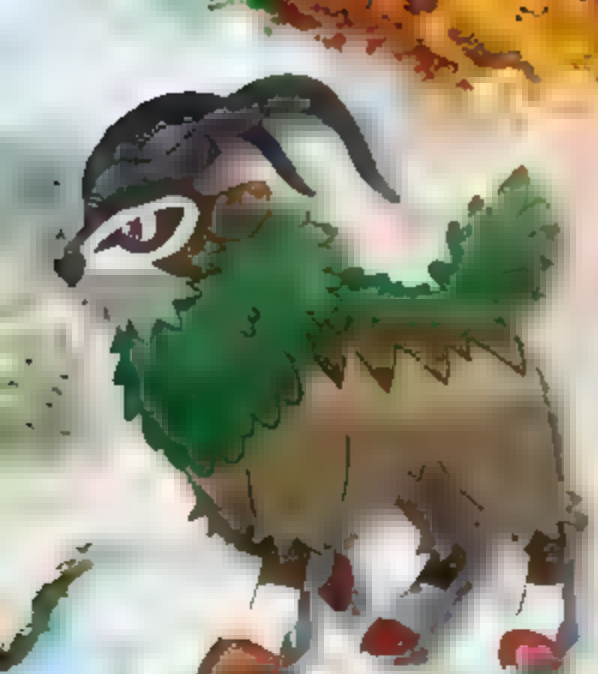
简介 玩着片标志性的对子，总是试图用瞪眼来恐吓对手，但是因为能力欠缺所以收效甚微。

◀瞪眼是圆皮圆皮的重要特征。



◀使用《X+Y》的招式能鉴别台词「すてせ」フ），作用是降低对方能力的同时自己换下场。





▲▲ 骑乘口袋妖怪

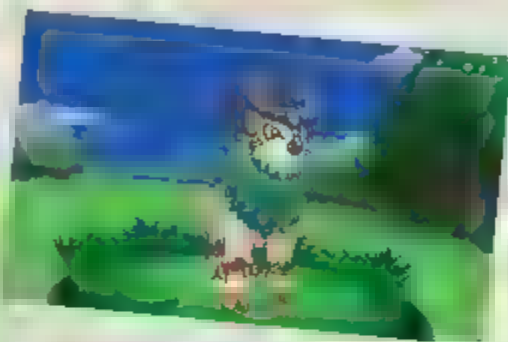
坐骑

身高 1.7m

体重 10kg

▲▲ 体型大，性格温顺的羊，会一直视你为训练师。而对骑乘在羊背上的训练师也可以产生过目不忘的情感。

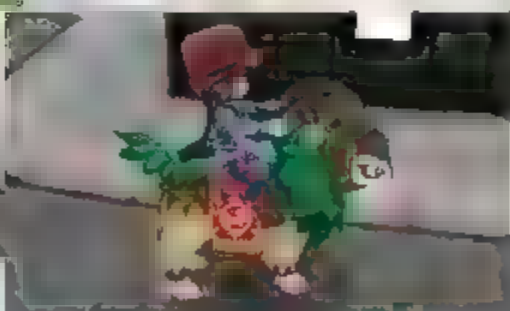
体型相当大的一只羊，战斗力应该不会太差吧。关键是进击羊的骑乘，到底是在米亚雷市有效，还是在拥有了一匹这样的大羊后可以骑着到处游山玩水呢？



▲▲ 进击羊使用木角，攻击对手的同时还会用造成伤害的一半给自己回复体力。



▲▲ 男主角骑乘进击羊的情景，会不会需要“鞍”类的道具呢？



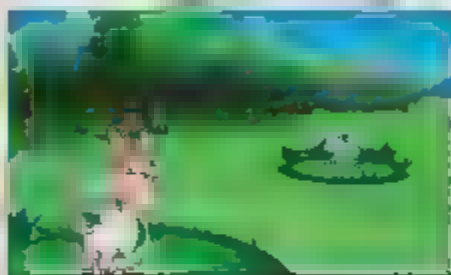
▲▲ 米亚雷市街景，进击羊可以作为代步的坐骑，侧面反映了这里口袋妖怪在人们生活中融入之深。

属性
身高 1.0m
体重 23.5kg

这是目前公布的口袋妖怪中唯一没法翻译名字的，首先从已经公布的资料看，它是伊布家族的新成员，而该家族成员的译名一直是“属性特点+精灵”。从身高来看，该口袋妖怪和水精灵、月精灵、叶精灵一致，在伊布家族中1米便是身高的最高数值，然而它的体重却比以往的任何一个进化形态都轻。首先体重上排除了岩、钢、地这些超重家伙的属性，而“以貌取人”的话也可以把鬼系和龙系排除掉，于是剩下的最有可能的一个属性便是格斗系、飞行系和虫系了。



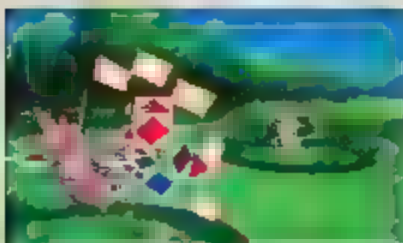
▲ Unfez 出场时的特写



▲把两个精灵换个角度，也看看 Unfez 的行驶



▲泡泡蛙对 Unfez



▲发出一张彩色的圆盘，打到对方身上后散成五颜六色的效果

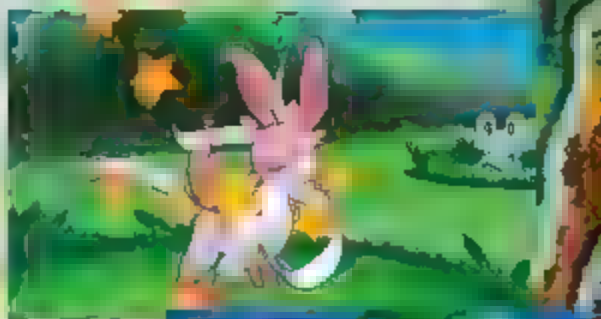
►头上能射出彩色的光线，不过没有下文，看样子像变化类技能。



然后看看官方公布的 Unfez 的四个技能。由于《X·Y》的战斗画面进化得天翻地覆，所以仅仅从动画和图片上看还是不容易看出属性。



◀从周身发射出去的速度攻击，从它的神情看起来像是意念发动



▲►用众多的星星攻击对手，应该是经典的必中技能吧。



身”

正上

各方面都是谜的口袋妖怪，虽然游戏官网还藏着掖着，但在2013年剧场版那边早就透露了该精灵的一些消息。正是今年剧场版的副标题是《超梦觉醒》中的主角之一、觉醒形态的超梦。貌似原来的尾巴跑到脑袋后面了，胸肌什么的也不见了，虽说看着瘦小了些，但眼神依旧坚定。



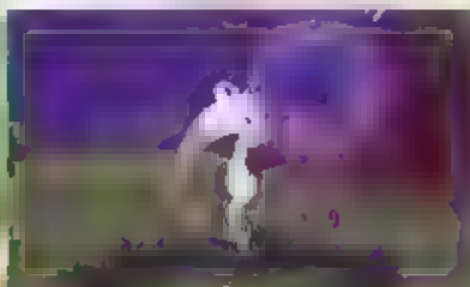
▲刚出现的样子。比较瘦的感觉。看着不像超梦那么高大。



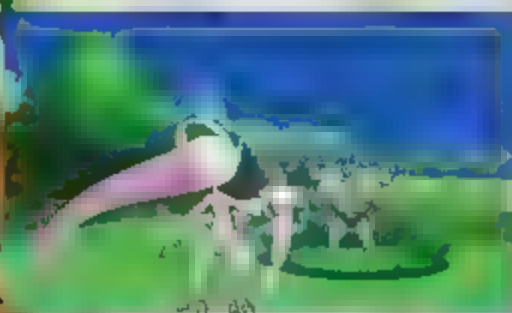
▲似乎尾巴跑到脑袋后面去了。



▲对盖欧克使用的招，技能名和属性都不详，从打到盖欧克后的音效来判断，效果一般。



▲似乎影子球。



▲这招的画面效果看像是精神切割。



▲复生军系的技能。



▲这招应该是暴风雪吧。



▲非常华丽的招。具体是哪个技能不详，但从演出效果来看应该威力超过100的大招。

口袋妖怪图鉴

图鉴是系列的经典系统了，作为初代就登场的重要道具，口袋妖怪图鉴为我们记录了在冒险中遇到的每一种口袋妖怪的资料。第六代的《X·Y》中，我们的图鉴又将记录哪些难忘的邂逅呢？

▶本作的图鉴会将精灵分为二种地域来分开登记。



▶拿起桌椅当轻薄的图鉴。

▶已经入手了的口袋妖怪也会在图鉴里获得各种详细资料。



收服。新的伙伴！

在旅途中收服更多的口袋妖怪作为伙伴，是“《口袋妖怪》系列”的又一大乐趣，收服方法一如既往，还是给打残血然后投精灵球收服。用我们熟悉的方法，在新的旅程中收服新的同伴吧！



◀给对方HP尽量打到少，就可以投精灵球捕捉了。



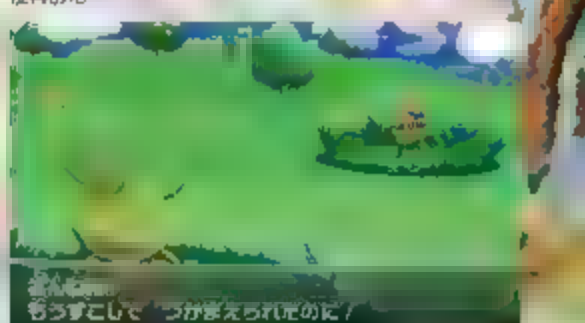
▲野生拉布拉多出现了



▲捕捉圈 捕捉圈 收服成功



▲当然也有这种野生口袋妖怪从球里又跑出来的时候，再接再厉吧。



在战斗中培养口袋妖怪

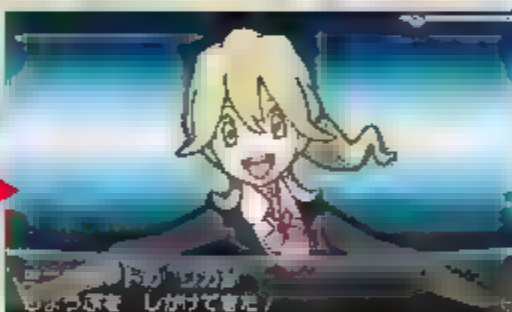
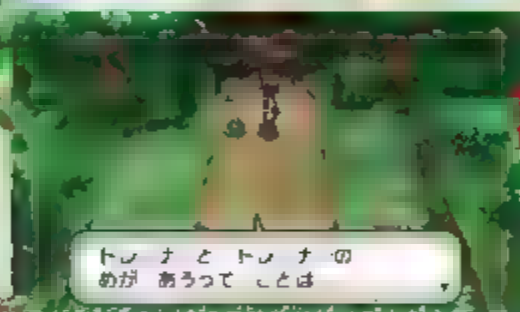
口袋妖怪通过野外战斗以及与训练师战斗获得经验值的积累来升级，在达到一定等级时便可以领悟到新技能，有些口袋妖怪在达成一定级数和条件还能进化——这就是系列经典的育成系统了，这个经典的培养方式即便在新作也不会有什么变动哦。

野外的口袋妖怪

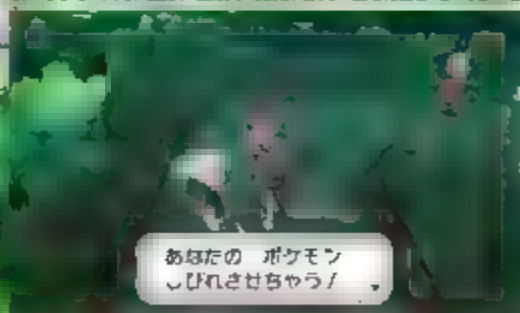


▲野生的稚声鸟出现了

路边训练师



▲战斗开始的训练师——迷你裙少女莉卡的特写。



▲如果没什么胜算，也可以从训练师身后绕过去——前提是他不是那种东张西望型的。这个图片也传达了另一个信息，《X·Y》中可以侧脸走路了。

胜利后的成长

胜利后可以获得经验值，经验值积累到一定数值便会升级。下面是一个初始精灵的战斗画面及初期通过升级学到的第四个技能。

针栗鼠

▲针栗鼠的发电蛭



▲雅市岛中+针栗鼠的寄生种子

ハリマロン

たいあたり PP 35/35

なぎこえ PP 40/40

つるのムチ PP 25/25

なし

ハリマロン

たいあたり PP 35/35

なぎこえ PP 40/40

つるのムチ PP 25/25

なし

ころがる PP 20/20

▲针栗鼠多字了+招强动。

フオッコ

ひかく PP 35/35

こぼるる PP 30/30

ひめ PP 25/25

なし

フオッコ

ひかく PP 35/35

こぼるる PP 30/30

ひめ PP 25/25

なし

こぼるる PP 40/40

▲火耳狐学会的是提升一级物攻的惨叫

火耳狐

▲火耳狐の噴火魔指



▶火耳狐的火焰魔指有未



泡泡蛙

▲泡泡蛙VS单声鸟。

▶一定要让对方的水之波动。

▶泡泡蛙的升级技能是限制放电光火石

クロマツ

はたけ PP 35/35

なぎこえ PP 40/40

つるのムチ PP 30/30

なし

クロマツ

はたけ PP 35/35

なぎこえ PP 40/40

つるのムチ PP 30/30

なし

つるのムチ PP 30/30



S RPG			PSV
超级机器人大战 OG 外传 魔装机神Ⅲ 正义的荣耀			
—— 日本超级机器人大战系列第15部作品 ——			
NBGI	日版	预定2013年8月22日	
*A	6480日元	对应画面尺寸	

《魔装机神》在掌机上发售后就得了不错的评价。这不，《机战OG》的街机才刚推出不久，《魔装机神》就续作第三作也接踵而至。并且这次街机版的定档了。看来这个夏天是不缺《机战》玩了。

故事背景

在遥远的未来，人类已经掌握了高度发达的科技，并在此基础上开发出了强大的机器人。然而，随着机器人的数量不断增加，人类社会也面临着前所未有的危机。为了维护人类的利益，各国政府成立了“超级机器人”组织，专门负责对抗那些失控的机器人。在这个组织中，安藤正树是一个非常重要的角色。他拥有着强大的战斗力和坚定的信念，为了保护人类，他愿意付出一切代价。在《魔装机神Ⅲ 正义的荣耀》中，我们将跟随正树的脚步，一起经历一场惊心动魄的冒险。

角色介绍

安藤正树 CV: 绿川光

魔装机神赛巴斯塔的拥有者，运动万能的热血男儿。个性直爽，做事果断。虽然平时看起来是个大大咧咧的家伙，但在关键时刻却能展现出惊人的冷静和勇气。

为人豪爽不懂得拐弯，也不擅长集体行动。虽然经历了很多战斗，但依然不懂得依靠同伴。然而在安蒂拉斯队中像是队长般的存在。能够洞察人心，不懂得区分表里两面的情感以及异性间情感。所以即使是被妮莉亚所吸引，但都无法回应两人的感情。剑道的经验只是暗好的武器，于经常担任剑道泽欧鲁特的练习对象，所以不知不觉间学会了剑道。

在前一次的大战中，正树与赛巴斯塔的驾驶员精灵建立了深厚的联系。精灵意识同调的精灵凭依。



黄炎龙 CV: 井上和彦

魔装机神古兰威尔的操者。

在地上时当过体育老师，喜欢成偶装被，说起话来经常引经据典。性格上喜欢自我陶醉，同时也有些高傲。格斗能力出众，特别擅长中国拳法的北派少林拳。对人对己都很严格，有着随时都能开始训练的让人头痛的习惯。对于自我能力提升非常热衷，一有时间就会一个人修行。

感情方面，炎龙对温斯特里亚斯教的教母艾尔西妮抱有好感，但得知艾尔西妮的真实身份是康尔摩鲁斯教团的大司教后，便狠下心来与艾尔西妮刀剑相向，完成了身为魔装机神操者的使命。



迪蒂·诺尔巴克 CV: 井上喜久子

魔装机神卡迪斯的操者。

虽然是很容易落泪的性格，但内心坚强，是非常可靠的女性。特别爱滑雪和开车，拥有A级驾照，曾被邀请当F1车手。趣味是桑拿，特别喜欢洗澡。另外对甜食的爱慕达到了异常的程度。不过吃过她料理的人屈指可数。

她拥有不错的魔法资质，在报告中仅次于梅梅克萨。对于正树原本都是姐姐对弟弟的态度，但随着正树的成长，也逐渐认同他是队伍中的领头人。



贵家玲 CV: 金井美香

魔装机神查姆杰特的第二任操者。

外表看起来像是年纪轻轻的普通女生，但精神年龄则意外地成熟，不过由于平时总是要撒娇，所以没什么机会展现出来。同时也有些自我意识过剩的地方。

过去在失去双亲后就寄住在身为舍气传达人的祖父家，受到了舍气道的指导，所以非常擅长操纵气。



獠牙·占·维西亚斯 CV: 中川晃司

魔装机基奥利亚斯的操者。以前隶属于兰古兰的近卫骑士团，是剑皇泽欧鲁特的弟子，剑术高超，有着曾在剑术大会获得优胜的实力。由于好战的性格，身为被·基亚斯人的他有着不输于地上人的气，所以在气辅助技术还不成熟的年代就能操纵初期的魔装机。过去因为自尊心过高和对地上人反感，同时还误解了正树，导致放弃了另一个势力，一时间与正树等人敌对。

獠牙在与正树等人和解之后加入了安蒂拉斯队，作为情报员在丽莉亚手下工作。因为心境的变化，他更换了自己一直以来近卫骑士团时代的服装，以新的形象在队伍中活跃。



机体介绍

神圣“古”王国开发的人型泛用兵器。与风之精灵缔结契约而受其加护，所以得名“风之魔装机神”，操者为正树。

主要动力为炼金术式永久机关，由于必须依靠操者提供的气来让动力效率提高，所以动力受操者的资质很大的影响。机体的气密性很高，可在水中以及宇宙空间行动。因为内部有自我循环系统，可维持操者的生理机能，能让操者能长时间活动。另外，机体将以太作为魔法的介质来推进。

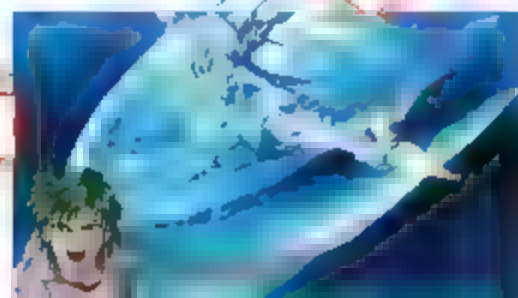
装甲材质为奥札哈刚合金，并灌注了以数学为基础的拥有咒符效果的金属粒子，因此对魔法的防御力也很高。主电脑能够对因果律进行计算，从而做出各种情况的预测。不过这种功能的强弱受操者自身的精神以及魔力高低所影响。作为其他魔装机神所没有的能力，赛巴斯塔能够单独开启传送门往来地上与拉·基亚斯。另外，机体还能变形为巡航型态塞巴特。

赛巴斯塔

机体名：赛巴斯塔

机师：安藤正树

武器名：掷斧击、偃月



和炎之精灵缔结下契约的人之魔装机师——操者为炎龙。

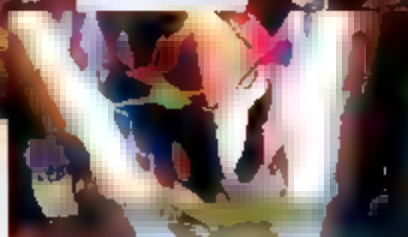
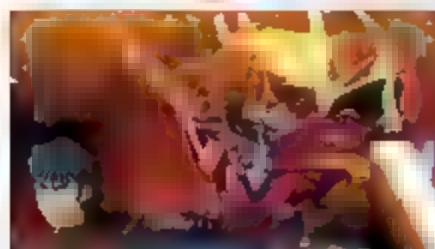
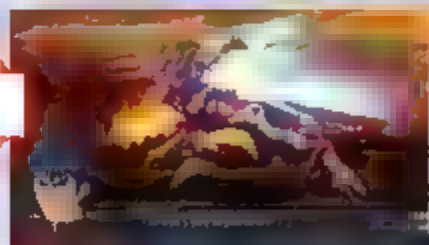
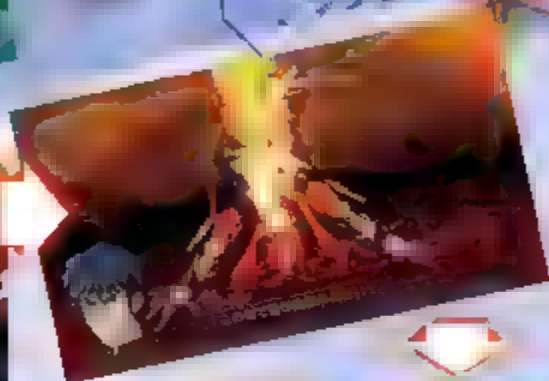
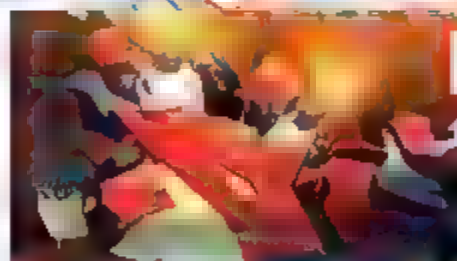
有着很高的攻击力，与之相反的是防御力上的不足。为了抑制受炎之精灵影响而过度活跃的机体内热素，古兰威尔搭载了专门为它设计的热素循环机关，这个机关可将剩余的热素转化为驱动机体的能源，给予格·威尔极高的输出力。

机体名：古兰威尔

机师：黄炎龙

武器名：劫火斩奸

古兰威尔



和水之精灵结下契约的魔装机神 操者
为迪蒂。

卡迪斯拥有很强的地形和环境适应能力，但是攻击力相对偏低。手持的一叉就经过了可强化魔术增幅度的奥利哈尔刚合金处理，以此作为媒介，可让魔法系武器发挥出更强的威力。设计魔装机神的中心人物、同时也是著名艺术家的金尼·拉亚斯，拉卡对本机倾注了很大的心血，卡迪斯优美的装甲流线也是由金尼亲手设计的。

卡迪斯

机体名：卡迪斯

机师：迪蒂·诺尔巴克

武器名：ヒズロズボウル



受大地精灵守护的「地之魔装机神」。

和其他魔装机神相比机动力稍差，但拥有优秀的防御力和再生能力。装备在左手的振动发生装置当直击对手机体时可以让其驱动装置暂时陷入锁定状态，并且往地面打时也可利用共鸣现象来产生地震。另外武器舱的容量也很大，搭载了3个精灵炮。初代驾驶员是利卡鲁德，利卡鲁德牺牲后由令驾驶。

查姆杰特

机体名：查姆杰特

机师：贵家玲

武器名：カウシ、三の閃電

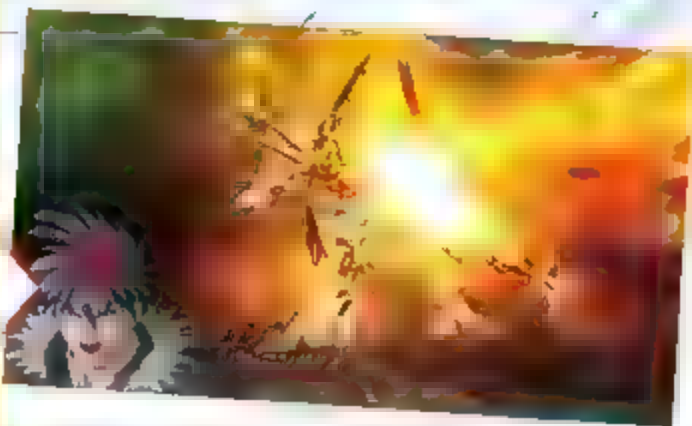
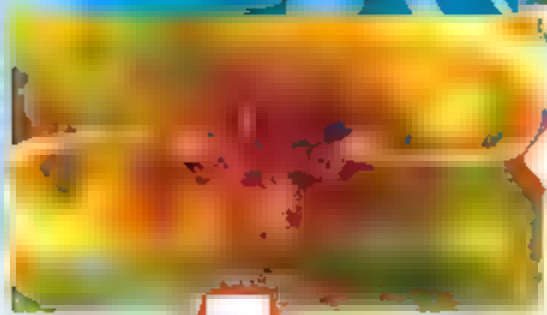


与风的低位精灵旋风缔结了契约的魔装机，操者是獠牙。

新配属到安希拉斯队的基奥拉斯特的后继机。与当初以侦察机来设计的基奥拉斯特相比，本机一开始就以要在前线运用的想法来开发，所以武装和装甲都经过了强化，变得更有攻击性。

机体名 基奥利亚斯
机师 獠牙 占 维西亚斯
武器名

基奥利亚斯



与炎系低位精灵流星缔结契约的魔装机，操者是兹雷。

本来是作为魔装机杰去的后继机备用的，但和兹雷的相性很好，所以就给他作为专用机了。在上一次大战被指出武器性能不足，因此增强了武装，使其原本就不错的近距离格斗能力再次得到强化。

机体名：里奥盖拉

机师：兹雷·高·里卡尼邦

武器名：2个ウツロウ

里奥盖拉



守护精灵是大地系低位的入门的魔装机。操者是梅菲尔。

由于各种问题魔装机芬塔被废弃，本机也正式作为芬塔的后继机体采用。和芬塔一样，是擅射击战的远距离支援机体。在上次大战后，增加了装甲板和导弹舱，并强化了火器管制系统，射击战能力进一步提高。

机体名：迪尔基兰

机师：梅菲尔、扎尼亚、威兰古

武器名：必加利、必加利

迪尔基兰



丁弗雷尔

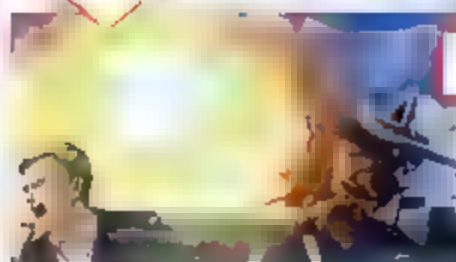
与美系低位精英灵刀口吻低下要判的精英
机 操者为吉多

和丁弗斯同时开发的机体。由于没有适合的机师而一直处于休眠状态，直到吉多才正式被采用。修改后除了前部装甲加强外，还搭载了新开发的随行武器，获得了从正面迎击的压制力。而搭载新武器带来的重量则以吉多的技术来弥补，所以作为机体特长的高机动性并没有折扣。

机体名：丁弗雷尔

机师：吉多·泽霍华

武器名：回旋镖、灵刀、灵刀



在战斗中，玩家可以随时切换机体，让玩家在战斗中体验到不同的战斗风格。



初回封入特典

作为原创要素，瓦尔西奥妮的战斗动画是全新制作的，并且还能使用本来只有瓦尔西奥妮R才能用的武器。

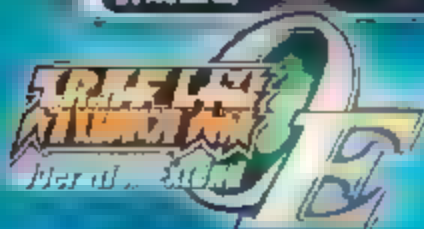
作为原创要素，瓦尔西奥妮的战斗动画是全新制作的，并且还能使用本来只有瓦尔西奥妮R才能用的武器。



瓦尔西奥妮R和瓦尔西奥妮的切换可在整備画面和出击准备画面中进行。另外，瓦尔西奥妮只能通过这个特典才能入手。

机体名：瓦尔西奥妮
机师：琉妮·佐尔达克
武器名：クロスマシンガン



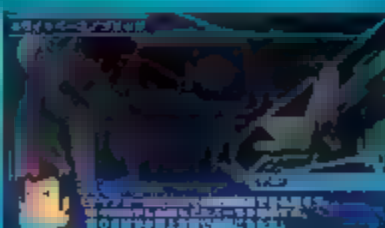
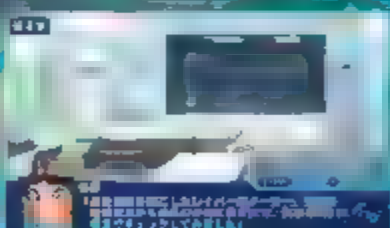


继《超级机器人大战UX》之后，掌机上又迎来了新的机战。那就是这款PSP的《超级机器人大战 扩展行动》。游戏预定于今年夏末作为下载专用软件发售。

PSP		
超级机器人大战 扩展行动		
NBCGI	日版	预定 2013 年夏
人	8480 日元	无对应周边

参战作品历代最多， 原创作品亦属第一！

本作为系列首次的下载专用软件。故事一共由 4 章构成，从第一章开始依次提供下载。每章大概有 20 话左右。第 1 章为 500 日元（限定期间内），以后每章都为 1000 日元。另外，游戏还会推出外传章节和道具等 DLC。



参战作品

天元突破
装甲骑兵 Voloms
装甲骑兵 Voloms 变身暴走装甲
装甲骑兵 Voloms RED SHOULDER
档案 野心的根源
苍之流星 SPT 雷兹纳
绝对无敌
元气爆发
机战佣兵
完全胜利
霸王大系龙骑士
Armada 2011
God Geass 反叛的鲁路修
高达 F90 高达

参战作品

机动战士高达
机动战士高达第 08MS 小队
机动战士高达 0080 口袋中的战争
机动战士 Z 高达
机动战士高达 ZZ
机动战士高达 G 高达
新机动战记高达 X
机动战士高达 SEED DESTINY
机动战士高达 00
机动战士高达 40
机动战士高达 40
机动战士高达 40
机动战士高达 40
机动战士高达 40

参战作品

机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达
机动战士高达

主 宇宙系列机战 新作

Keroro军曹

超神兵 Keron

机师: Keroro军曹

Chrono历书: Tamama

二等兵: Tamama曹长

Dororo兵长

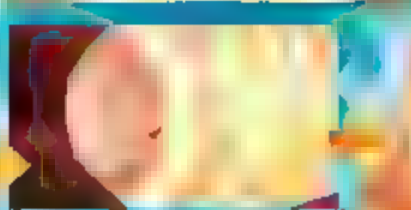
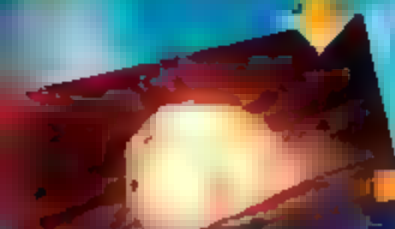
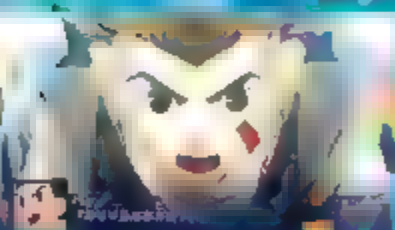
武器: 太阳枪



索斯机械兽

重装机兵

机师 邦·弗莱海特



机动警察/机动警察 剧场版

英格伦1号机

机师：泉野明

武器

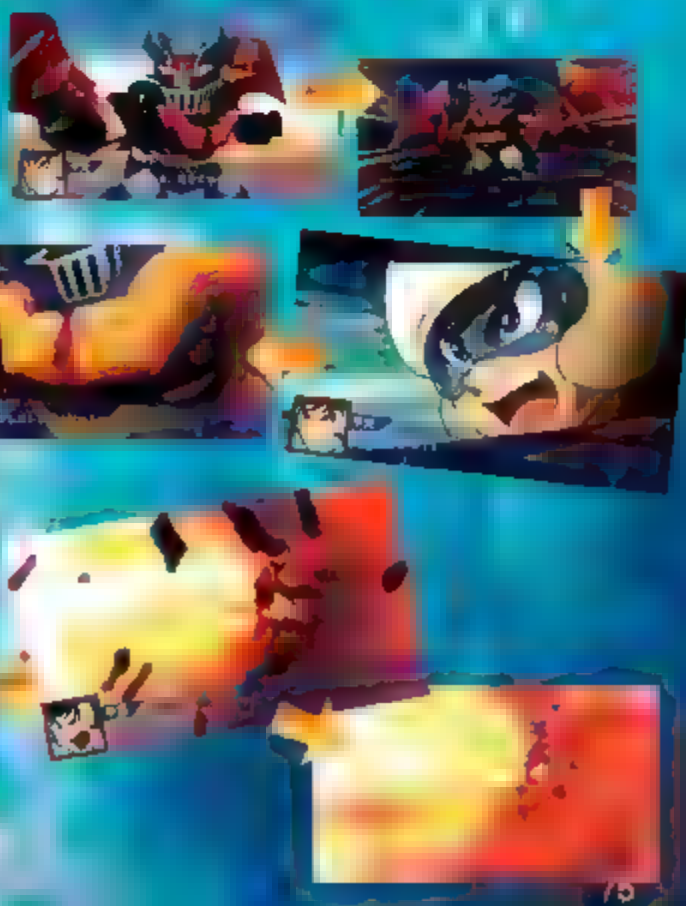


真魔神 冲击！Z篇

魔神Z

机师：兜甲儿

武器：Z

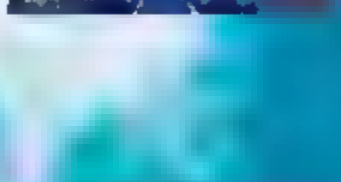
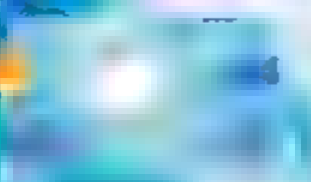
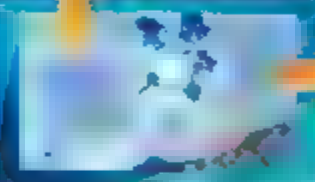


苍之流星 SPT 雷兹纳

强化型雷兹纳

机师：阿尔巴特罗 纳雷 飞鸟英

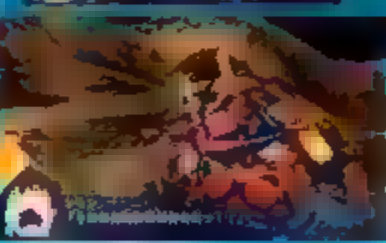
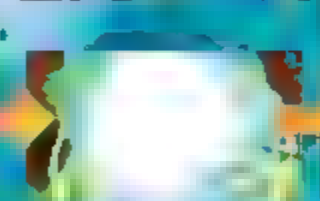
武器：海神炮 光束步枪 光束短剑



天元突破

红莲螺岩

机师：卡米那 西蒙

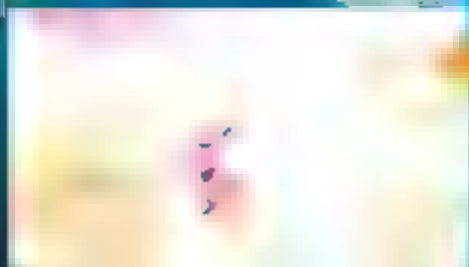


机动战士高达

高达

机师：阿姆罗 雷

武器：光束步枪 光束短剑



机动战士高达ZZ

ZZ高达

机师 捷多·亚西塔

武器

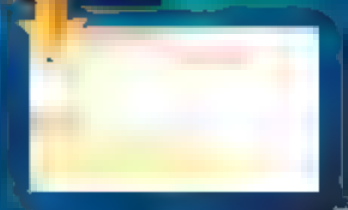
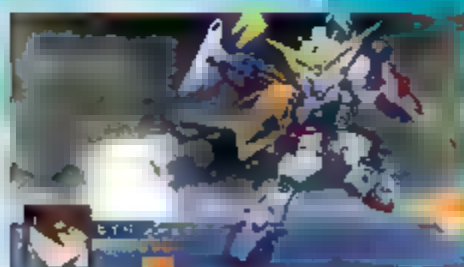


新机动战记高达W

零式飞翼高达

机师：希罗·尤尔

武器

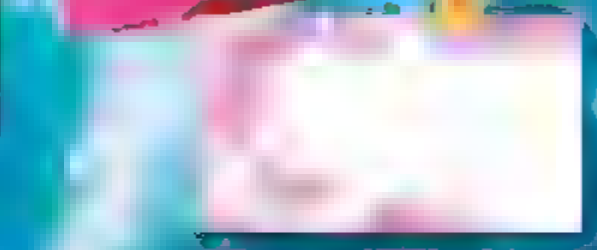
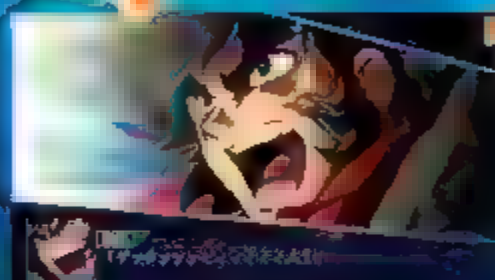


真盖塔 世界最后之日

真盖塔1

机师：流龙马

武器：ゲッターン



Code Geass 反叛的鲁鲁修

红莲贰式

机师 红月卡莲

武器 红莲贰式



装甲骑兵Votoms/装甲骑兵Votoms 裴尔森密件 /装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的 根源

国静大RSC

机师 基利可

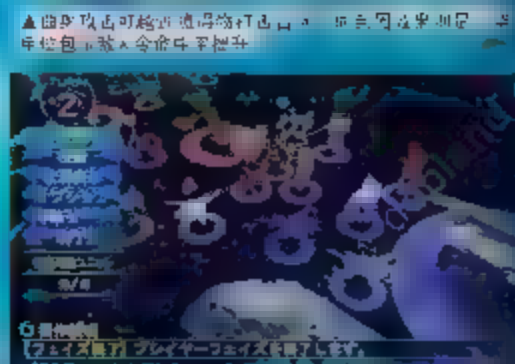


进化的战斗系统

本作采用了Wii上的《超级机器人大战NEO》的基本系统，并且加以强化。其中最主要的就是地图不再像历代《机战》那样被分成格子状，机体可以做360度的移动，移动力用以机体为中心的圆形表示。只要在移动力范围内就可以任意地移动。另外以此系统为基础，还衍生出了曲射攻击以及包围效果等各种各样的新要素。



▲移动范围用半透明的白色圆形表示。



▲曲射攻击可越过障碍物打击敌人，攻击范围呈圆形，攻击范围包含入会命中率提升。

本作是继《宝可梦》之后，又一款以宝可梦为题材的RPG作品。游戏中，玩家将扮演一名小学生，在樱花镇与各种妖怪相遇，并与它们成为朋友。本作在日前已经正式发售，售价为1999日元（含税），而玩家也可以通过各大平台的数字版购买。

文阿鲁 美编Jux

妖怪手表

妖怪手表，是一款以妖怪为主题的RPG游戏。玩家将扮演一名小学生，在樱花镇与各种妖怪相遇，并与它们成为朋友。本作在日前已经正式发售，售价为1999日元（含税），而玩家也可以通过各大平台的数字版购买。

本作是以“妖怪”为主题的作品。使用从密告者那里学到的“妖怪手表”，在樱花镇里与个性丰富的怪物们成为朋友，体验那不可思议的日子。

在游戏中，玩家将扮演一名小学生，在樱花镇与各种妖怪相遇，并与它们成为朋友。本作在日前已经正式发售，售价为1999日元（含税），而玩家也可以通过各大平台的数字版购买。

在夏天的某日，景太在抓虫时来到了神社里的森林深处。在那里遇到了妖怪管家“密告者”，从它手中获得了“妖怪手表”。



报告标题: Vol. 195 P4C Vol. 199 P84
RPG

角色扮演

3DS

妖怪手表

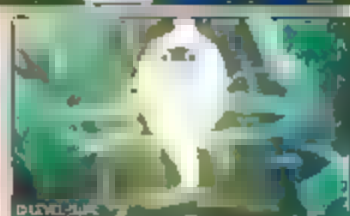
Level-5
1人

日版
4890日元

预定2013年7月 1日
对应周边未定



游戏的背景中心是樱花镇。



选择男女主人公

游戏开始时会先让玩家选择主人公，可以选择成为男生或者女生，新系统使用触控笔，让玩家自行决定。



用3DS摄像头捕捉妖怪

玩家可以用自己的3DS看到妖怪。游戏中搭载了将3DS对准现实中的人后，会从这个人身上浮现出妖怪的新系统。

妖怪们会根据玩家的行动而行动

任务

让人困扰的事情是因为妖怪在作祟？在村民那里听取请求（任务）后就去为他们解决问题吧。



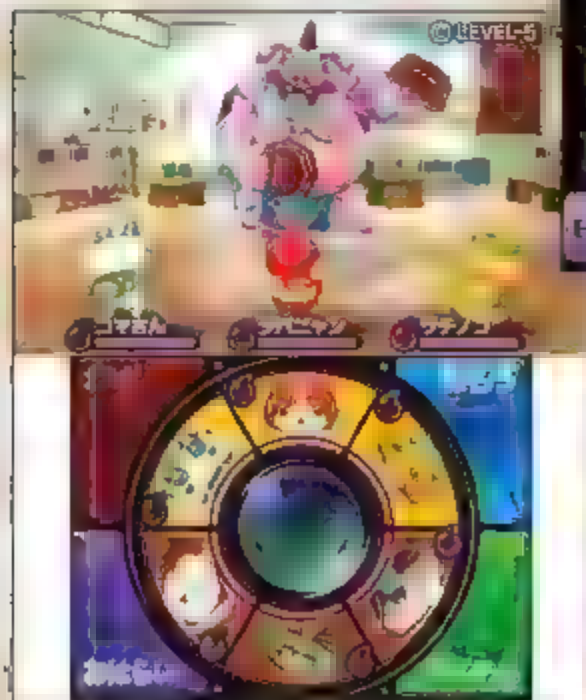
手表

在妖怪手表上显示的地方，利用手表地图找出妖怪吧。除此之外还可以捉虫和钓鱼哦。



战斗

发现异常后，就利用触控笔将妖怪解决掉吧。游戏的战斗方式是通过触摸转盘来进行的。



逆转裁判5

随着发售日的临近，Capcom 开始公布更多关于《逆转裁判5》的最新消息，御剑以假眼镜造型登场令人颇感惊喜，成步堂的养女美贵也将在本作中活跃，不过人家喜爱的真宵是否登场目前还是未知，让人十分期待。

中文标题: Vol.19T P97/Vol.202 P74/Vol.203 P90

AVG

文字冒险

3DS

逆转裁判5

Capcom

日版

预定2013年7月25日

1A

5800日元

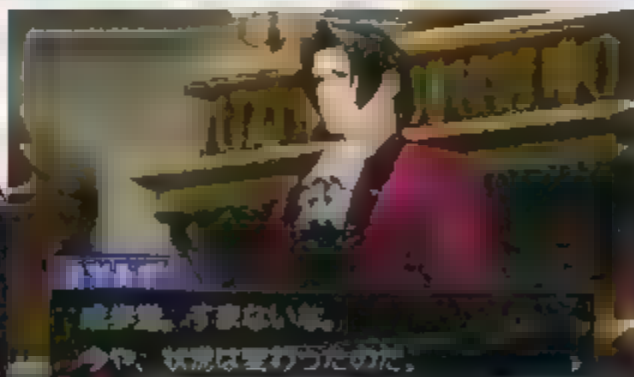
对应周边未定

丰富多彩的角色是“《逆转裁判》系列”的特点之一，前作中那些充满个性的角色想必给大家留下了深刻的印象吧。本作中同样有众多角色登场，这一次的前线为大家带来大家熟悉的天才检察官御剑怜侍以及成步堂养女成步堂美贵的最新消息。

御剑怜侍

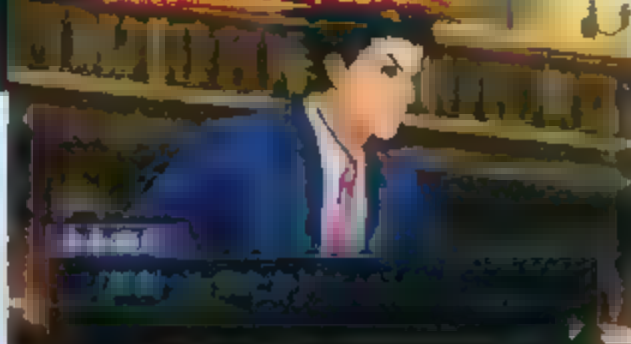
成步堂养女成步堂美贵
天才检察官

过去曾经几次站在成步堂对手位置的天才检察官——御剑怜侍，现在已经登上检察局的顶点，成为检察局长。虽然和成步堂是对手，但是追寻真实的信念是一样的。在本作中首次披露他戴眼镜的造型，看上去似乎有点疲惫。看来检察局长的工作不轻松啊。



▲8年间成步堂从法律界消失，御剑却一直坚持在法庭之上，时隔8年两人再次在法庭相遇。御剑口中的变化究竟是什么？

重现8年的对决！



▲有着8年空白的成步堂能不能战胜御剑呢？

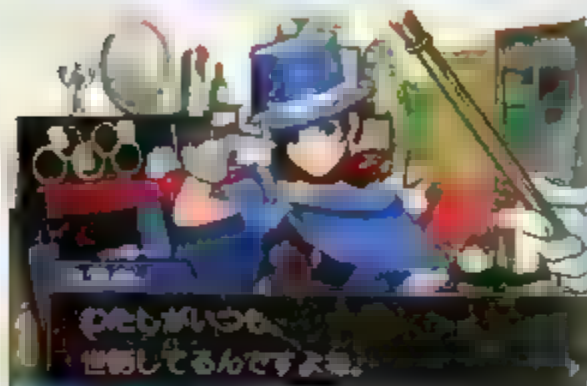
让法庭上充满色彩的角色们



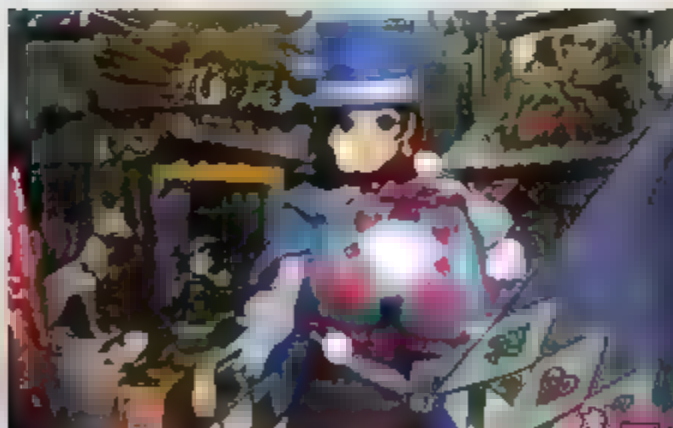
大家熟悉的气势没有改变!



▲听了成步堂的主张后完全没有动摇的御剑，在审判中为什么没有戴眼镜呢?



▲美贯说 一直以来都是她照顾着成步堂嘛



▲美贯的两大法宝之一——魔法小道具 能够从这里取出任何物品

成步堂开始了一线——美贯的



因为过去负责的某个案件的缘由，成步堂领养了美贯，并对她细心培养。

成步堂美贯

元气满满的魔术师

在8年前成为成步堂养女的可爱少女，在成步堂万事屋事务所担任魔术师，有着超群的行动力，容易让旁人在不知不觉间跟着她的步伐行动，被称为“幕后的所长”。和《逆转裁判4》相比，样子稍微有所成长。

成步堂开始了一线——美贯的

装甲骑兵Votoms/装甲骑兵Votoms 裴尔森密件 /装甲骑兵Votoms RED SHOULDER档案 野心的 根源

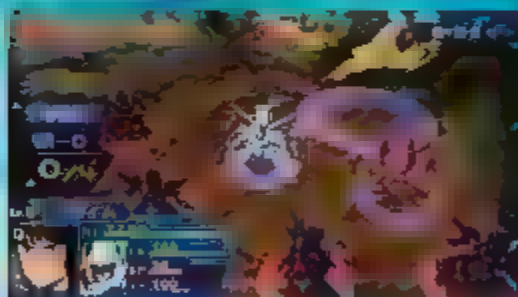
国静大RSC

机师 基利可

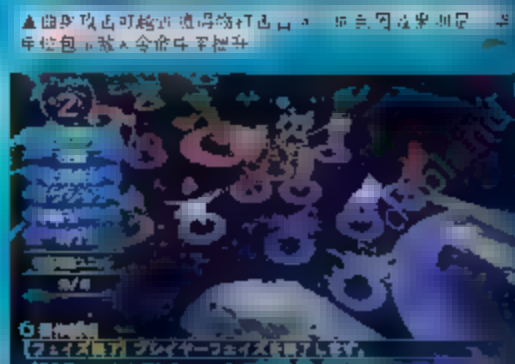


进化的战斗系统

本作采用了Wii上的《超级机器人大战NEO》的基本系统，并且加以强化。其中最主要的就是地图不再像历代《机战》那样被分成格子状，机体可以做360度的移动，移动力用以机体为中心的圆形表示。只要在移动力范围内就可以任意地移动。另外以此系统为基础，还衍生出了曲射攻击以及包围效果等各种各样的新要素。



▲移动范围用半透明的红色圆形表示。



▲曲射攻击可越过障碍物打击敌人，攻击范围里则是以攻击位为中心，令命中率提升。

光天化日之下的事件 ——逆转百鬼夜行!

游戏第二部的标题是《逆转百鬼夜行》。舞台是妖怪横行的九尾村。接受用成天忌梦见的委托而来到达里求和聚会的贵贺和王泥喜。却意外地卷入到杀人事件中。两个为了调查事件而来到这个村子。展现妖怪们不可言喻的遗迹。九尾村的村民也都有着各种怪异的举动。到底他们两个能否顺利解决案件呢?

发生杀人事件! 现场飘散着黑色羽毛……

被害者是九尾村村长，被类似枪一样的武器贯穿了身体，现场除了头部流着血的天魔市市长外，还有满地黑色的羽毛和足迹。

拜访九尾村的王泥喜一行人，面临的事件是……

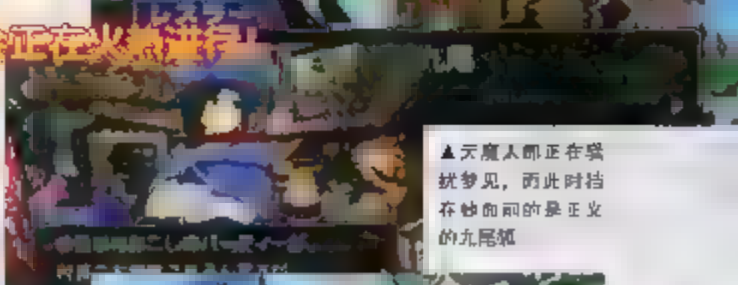
在聚会的会场 妖怪“天魔太郎”和戴着狐狸假面的九尾狐正在进行对决，会场气氛非常热烈。而在这期间发生了九尾村村长被害事件，犯罪嫌疑人正是提出要求将天魔市和九尾村合并的天魔市市长天马出右卫门。在现场附近有人目击到天魔太郎在空中飞翔的样子，究竟事实的真相是怎样的?



▲天魔太郎正在骚扰梦见，而此时站在她面前的是正义的九尾狐



▲以扮成女仆样子的梦见看到王泥喜后吓了一跳



被害人是九尾村村长! 梦见目击了犯人!

马梦见的父亲
担任天魔市市长的天马出右卫门实际上是天





▶天魔太郎是在九尾村出现的恐怖妖怪，传说被九尾封印了。

空を飛ぶ天魔太郎!!

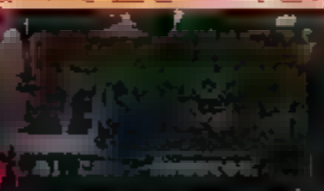


调查事件发生的现场九尾之村

犯罪现场是村长所在的九尾之村 传说在这间屋子中的某处封印着天魔太郎。会不会是妖怪复活将人杀死的呢?

从别的调查看以下图的话……

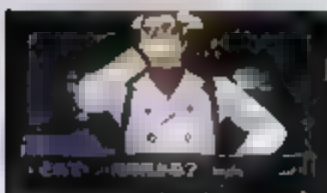
发现遗体的现场



▲发现橘黄色的奇怪物体，这正是使用 GDS 才能实现的调查方式。

在现场遇到的热血刑警番轰三

随着王泥喜一行调查的进行，现场会出现负责这个事件的刑警番轰三。他是王泥喜的对手夕神迅检察官的搭档。不过似乎也帮助过王泥喜。



▲从背包中取出什么。他口中的搭档会是什么?



▲和夕神检察官是搭档的他相信夕神一定在调查。

番轰三

在事件现场调查的刑警口头禅是“JUST THIS”。尽心守护着市民的和平。不允许一件扭曲的事情存在。对有困难的人不能坐视不理。总的来说是个热血过头的人。

有困难时找我。电话号是JUST THIS!

文 苍 三 美 编 CUX

公主
薇薇安



相关报道: Vol.161 P.100 Vol.202 P.85

A. RPG

动作角色扮演

PSV

龙之皇冠

Dragon Crown

Atus

日版

预定2013年7月25日

4人

8190日元

对应周边未定

海国——魔城的美丽公主 为解决某事件
而向玩家所扮演的冒险者寻求帮助。

宰相 古斯塔夫卿

王城的宰相 公主的侧近 与沉默寡言
的薇薇安相比是个喋喋不休的男人。

海德兰德城众生相

魔法师 路凯恩

终日呆在古堡研究室里的老人 曾立下赫赫功绩 学识渊博的他能提供丰富的冒险经验。

王弟 迪恩公爵

国王的弟弟 总是一副无所畏惧的姿态 似乎与侄女薇薇安和宰相古斯塔夫卿相互对立。

寺院的守护者 僧侣

侍奉慈悲女神阿露娜的僧侣 据说当寺院里的僧侣们 同祈祷时 能够令奇迹发生。

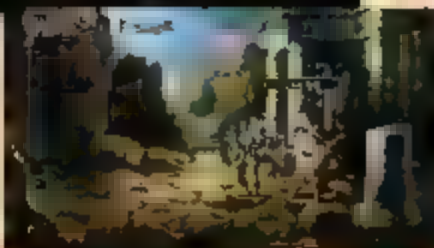
酒场·龙之天国亭

玩家在这里可以制作自己的分身。首先要从六个职业中选择其一，每种职业都有不同的能力倾向。作成角色时可以编辑姓名、选择配色、语音并自由输入各种问候语。



▲角色作成界面 还能根据对话应对不同的场合

▶在联机游玩时遇到其他玩家就会自动打招呼



装备的武器也会影响角色的外观!



新作图鉴

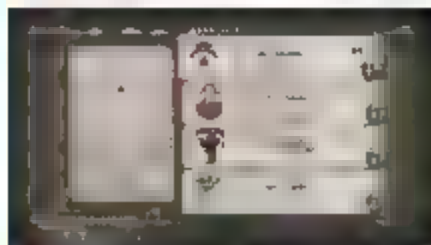
收集更为细致的游戏信息

《创造球会》迈向高清时代!



团 实名选手达4000人以上。游戏初期玩家就可以从各大联赛的实名俱乐部中自由选择 或是自己编辑一个完全原创的俱乐部 担任教练的同时还需管理俱乐部的转会、经营等各个方面。人事系统更加丰富 玩家可以利用新增的“新人发掘系统”搜索世界各地有前途的新星;转会时不但要给出合适的价位,还需通过各种手段动摇球员的内心,比如用同国籍的选手展开游说、在合同中保证其力先发球员等等 教练育成系统引入了“教练类型” 玩家可以选择自身的培养方向 更有超过100种的特殊能力可供习得。

比赛方面启用了“即时比赛引擎” 玩家的指挥将更具临场感 任何命令都能得到即时的反馈 一个正确的指示很可能改变比赛的走向。而在平时的经营中 球场周边的各项设施也可以自行调整 比如贩卖商品的礼品店、提供饮食的小吃街、替球迷照看小孩的托儿所等等 更进一步考验玩家的经营理念。此外 PS3版、PSV版之间的存档和DLC资料共通 两个版本也可以跨平台联网对战。



▲巴塞罗那等豪门球队 开始并不能选择 需达成一定条件才能解锁

PSV 创造球会 打造职业俱乐部

サリ、プロリ、クラブを、大々

◆SEGA◆SLG◆预定2013年内◆日版

这款《创造球会》的最新作是自《创造球会5》之后 系列时隔6年重返家用机平台 PSV版也将带给玩家们高清的画面体验。

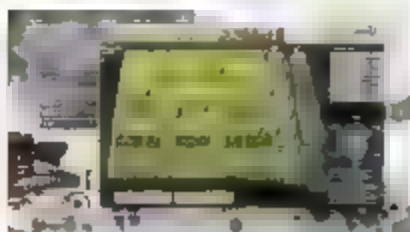
本作依旧以日本、联盟和欧洲的6大足球联赛 意甲 英超 西甲、德甲 法甲 荷甲为基



▲高清的画面带给玩家前所未有的临场感



▲在比赛中按L键就可以立刻对战术作出调整



▲平时一点一滴的训练成果都会体现在球场上

▲目前已公布的首位美女秘书 泽村彩华

你也可以成为强龙者!



3DS 兽电战队 强龙者 在游戏中的亮相!

兽电战队 强龙者 (Sonic Battle: Dragon's Roar)

●NDSI/ACT●预定2013年8月4日●发售

本作以同名特摄片《兽电战队 强龙者》为题材改编，是讲述强龙红、强龙黑、强龙蓝、强龙绿和强龙粉五位强龙者为维护世界的和平，结成最强战队

“兽电战队”与来自远古的邪恶势力亡领军对抗的作品。游戏中最具特色的就是战队系列不可或缺的变身部分。玩家可以使用3DS的摄像头，将自己的头像拍下来，供变身画面使用，就像自己



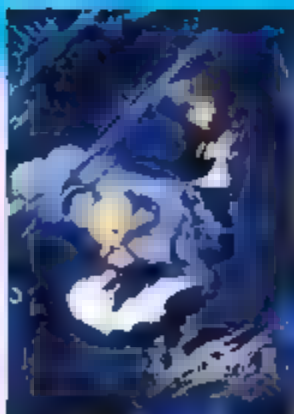
▲只要有勇气，你也是兽电战队的一份子。

▲打倒来袭的敌人，维护世界和平，变为强龙者一样。其他还有像兽电池和强龙神等为原作粉丝所熟悉的要素都会悉数在游戏中登场。同时角色的语音也大量收录，剧情部分就不用说，还有战斗中以及过关后都会有各种帅气的台词出现，原作的味道满满。



▲打倒来袭的敌人，维护世界和平，变为强龙者一样。其他还有像兽电池和强龙神等为原作粉丝所熟悉的要素都会悉数在游戏中登场。同时角色的语音也大量收录，剧情部分就不用说，还有战斗中以及过关后都会有各种帅气的台词出现，原作的味道满满。

全新的苍之物语



手打造了“《苍翼默示录》系列”的

PSV

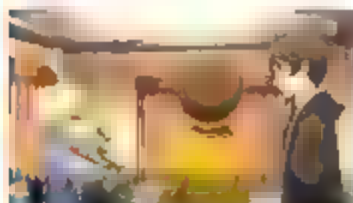
苍翼默示录 代码：新生

エクステイズコード エンブレ

▲Arc System Work●AVG●预定2013年7月25日●发售

制作人森利道集结原班人马，即将为PSV平台带来与“《苍翼默示录》系列”世界观相互联系，另一个全新的苍之物语《苍翼默示录 代码：新生》。随处可见的平凡高，男生舞枪八被铃铛的响声引诱至“闭锁特区”，遭到发生异变的男性袭击，危机时刻被挥舞着巨大利刃的娇小少女“Es”救下。“匿索”、“Drive”、“D发症者”、“御剑机关”种种非日常逐渐浮出水面，少年与少女的相遇，讲述着新的苍之物语。

本作采用了现在主流的支线结局制，但是却没有设置一般AVG中的选项系统。与此相对地，游戏搭载了全新的被称为“TOI”的系统。“TOI”是在本作的世界中流行的情报收集工具，利用“TOI”收集怎样的情报，以及如何活用这些情报，将会大幅影响玩家的命运。



▲Es住进了谁的家? 天降少女VS青梅竹马的战斗又将展开?

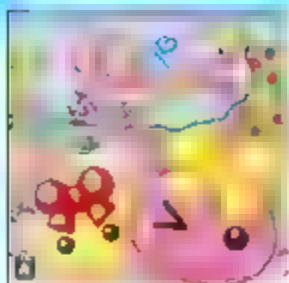


▲“TOI”界面。右侧是可供浏览的情报。左侧显示查看了该情报的角色。

▲Es是本作的第三女主角，隶属于原创组织的异能少女。除了战斗以外，还有各种有趣的设定。



可爱圆润的小脸蛋来袭!



3DS

“小脸蛋”是由“SUN宝石”公司在2011年设计的可爱形象

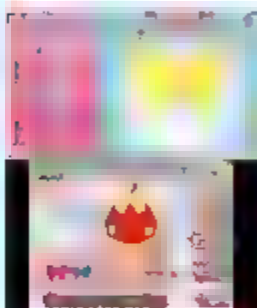
外形有些类似史莱姆

不过以蝴蝶

结和红扑扑的脸颊为特色 所推出的 系列产品在日本中小学女生中有着较高的人气。如今以该形象为主题的游戏也将登陆3DS平台。

3DS 小脸蛋 创造游玩圆脸小镇
このまちをつくる あがて さいわいタウン
●日本Columbia ●EBC ●预定2013年7月24日●日版

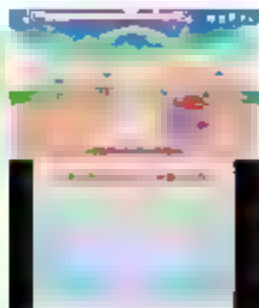
《创造游玩圆脸小镇》是一款交流型休闲游戏 玩家可以亲手创造属于自己的 小脸蛋 形象 包括大小、肤色、撞色、脸蛋和蝴蝶结都能自由挑选 可选部件多达1000种。之后就可以与创造出的小脸蛋在小镇上游玩各种迷你游戏 总数超过15种。根据玩家的



▲虽然造型简单，但可选创作种类却非常丰富。



▲摘取水果以及解谜的迷你游戏 轻松易玩。



的游戏成绩可以解锁更多的道具 或是增加小镇中的建筑。除了利用3DS摄像头与小脸蛋们进行合影外 玩家所创造出的可爱形象也可以通过网络通信与他人分享。

与女性化的三国武将一起统一天下吧!

PSV 三极姫2 天下霸权 霸王转世传承

初回 天下霸权 霸王转世传承

●BeylantiSoft Alpha ●SLG ●预定2013年8月27日●日版

本作原是PC

平台作品，玩家能与三国时期的

诸多名将相遇 并与她们一同征战。游戏采用的是比较正统的《三国志》类SLG的玩法 玩家不但需要通过内政发展城池、招兵买马以扩充军队 更是要通过发动战争来扩大领地 收服其他势力的将领 最终占领所有地域 完成统一大业。

游戏具体分为显示各种事件的“更新阶段” 扩充、增强部队的“军备阶段” 管理内政以及与女主角们发展剧情的“政略阶段” 选择攻打城池的“作战阶段” 以及正式进行战斗的“合战阶段”。除了白热化的攻城战 更有插入华丽插图的单挑战。系列的特色在于 三国时期的诸多著名将领变成了萌妹子 并将传统SLG跟恋爱AVG相结合，玩家可以跟她们触发各种事件 将其收为后宫。本作的PSP版已于4月11日率先发售 而PSV版不但在画面表现上更加优秀 还对应触屏操作 “《三极姫》系列”的人气角色也将作为DLC武将登场。



▲游戏中的“萌必死”图片数量可不少哦。



▲战斗时高走的是可爱路线。



▲公瑾妹子快到碗里来。

盛夏中的星座爱情故事等你来尝试!



3DS

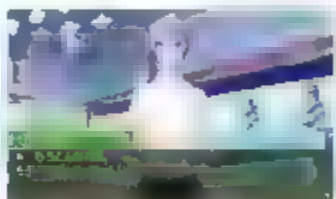
星座男友 星座男友 3D

Stars in Summer 3D

◆Honey Bee◆AVG◆预定2012年6月27日◆日版

《星座男友》系列“最初为PC平台游戏，分为《春》、《夏》、《秋》、《冬》四季推出。四部作品曾先后移植PSP平台，又经过重新的3D化登陆3DS平台。在本作中有3位男主角，对应夏季的三个星座。故事发生在坐落于乡间能够清晰观测星星的星月学园。这里的学生们以掌握星星相关知识为目的进行3年的学习。女主角作为唯一的女学生和男主角们在学园内发生了一系列浪漫的故事。

游戏中玩家要通过选择不同选项推进故事的进行。根据选项的不同会影响和男主角的亲密度，最后会进入不同的结局。故事情节非常细腻温馨，人物性格紧扣星座特性。声优包括神谷浩史、保志总一朗、楠L润等大牌。3DS版全新添加的星座导航系统，能够让玩家更直观地看到游戏中讲述的星座知识。



▲发生在夏日的故事充满活力。

▲星座导航系统帮助玩家深入了解星座知识。

战国时代的鬼族恋物语

PSP

十鬼之绊 纹结物语

WETA

◆Honey Bee◆AVG◆预定2012年7月26日◆日版

《+鬼之绊》

是idea factory旗下

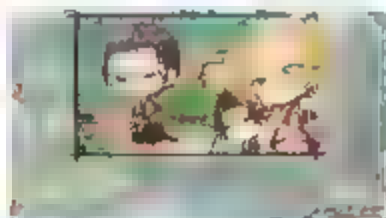
又一款乙女游戏

制作人由《薄樱鬼》系列的藤泽经清担任。本作共收录三个部分，包括《恋桐华》、《千思回》、《鬼灯千华》。其中《鬼灯千华》需要先完成前两个部分后才会开放。在不同的部分中玩家将体验完全不同的故事。

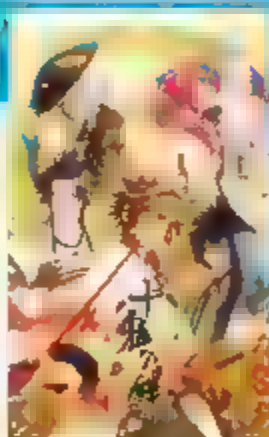
《恋桐华》主要讲述了创作中主人公和各个攻略对象成为恋人之后的事情。在开始游戏时可以选择某个角色，之后将会和这名角色展开与前作完全不同的另一个故事。这个部分没有好感度的设定，因此选项并不会影响故事结局。但是根据选择的不同能够看到不同的CG。《千思回》则以两条时间轴展开，讲述了主人公和众角色的热闹生活景象。选项会影响最后的结局。游戏画风相当华丽，故事古朴典雅。喜欢女性向恋爱游戏的玩家请保持关注。



▲和鬼族展开甜蜜的恋爱。



▲游戏中的Q版角色也很可爱。



▲主人公非常英姿飒爽

讨鬼传



PSV 上的《讨鬼传》试玩版于5月8日更新了1.01版，最大的进化是改动了操作方式，让操作更加人性化。本特快以 PSV 为平台撰写，还没更新的玩家记得更新，初次试玩的玩家也不用担心搞错版本，在下堂时会自动一同下载最新的升级补丁。另外 PSP 版试玩版已于5月16日开始配信。

基本操作

按键	效果
摇杆	移动
右摇杆 方向键	视角视角
	攻击
	攻击2
	武器特殊技
X	回避 变身 招取 折梯
+/-	鬼干切
=X	独特攻击
L	【持枪】视角复位 【长按】锁定解除锁定
R	切换 电报 跑动
SELECT	鬼目
START	调出菜单
触摸屏	地图放大缩小
背面触摸板	锁定 + 1 x 的快捷键

系统详解

进入游戏后可以看到“はじめから”、“つづきから”和“各种设定”三个选项。前两者是重新开始游戏和读取存档，而“各种设定”中可以进行一些关于游戏操作的设定，包括调整视角的操作方向、视角复位的速度以及音乐的大小。其中要注意“システム设定”一项下的“背面パッド右上/左下”可以开启鬼干切和独特攻击的背触板快捷键，如果玩家有自信不会误触，那么可以尝试一下。

选择“はじめから”重新开始游戏的情况下，首先要进入“人物设定”界面。



试玩版能够设定角色的姓名、性别、装备颜色和声音。注意装备的外观是无法改变的。设定完成后即可进入“モノノフ假设本部”界面，正式开始游戏。

本部界面下分为“シングル専用任务”（单机任务）、“マルチ推奨任务”（联机任务）、“武器指南”和“战斗解说书”四个模式可以选择。第一次进行游戏的玩家，推荐先进入后两种模式学习游戏的基本操作。

武器指南模式下可以学习武器的基本操作。试玩版中一共可以使用太刀、手甲、锁镰和弓四种武器。以下是它们的操作方式。

太刀

攻击	攻击	攻击
1	强攻击	4 强攻击，可以与强攻击进行组合
	强攻击	3 强攻击，可以与强攻击进行组合
1 + 2	强攻击	一边移动一边出刀的斩击，在回避的同时进行攻击，能够与强攻击和强攻击相互取消，但是需要消耗气槽。
长按后松开	真空斩	蓄力后按后松开击破斩击的真空斩，可以3段蓄力，威力逐渐增大，使出真空斩后追加输入，可以进行追加攻击，但是威力者为冲击波，但判定距离差不多只有两个刀身，并不是飞行道具。
特殊技	特殊技	按发动后进入“残心”状态，太刀上缠绕着蓝色气槽，残心状态下气力槽会降低，所有攻击附加刀伤效果，一直攻击同一个部位，则该部位的刀伤会逐渐加深，残心状态下再次格挡，气力槽会降低，角色会进行“纳刀”，此时单握残心状态下追加刀伤的数量与连续进行追加伤害。
+	强攻击	连续按下时可以发动的：击破硬直斩，判定距离两个刀身，对敌人造成必杀，对BOSS则造成硬直。

手甲

成功	成功	成功
1	通常攻击	4 级攻击 痛击 痛击可以取消出奔然打击 攻击命中前的一瞬间输入 1 级成功的话 连续攻击必定形成连心一击
	必杀攻击	必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击 必杀攻击
1 + 必	不动的街友	不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友 不动的街友
连打	特殊招 百烈拳	连打 连打 连打 连打 连打 连打 连打 连打 连打 连打
1 + 必	连打切	连打切 连打切 连打切 连打切 连打切 连打切 连打切 连打切 连打切 连打切

链接

键名	动作	说明
	分腿攻击	中腿高的4号攻击 可以取消 弱攻击
△	强攻击	贴身距离的3号攻击 从分腿攻击取消而来的情况下 第1号攻击会大喘向前猛跃。
→	飞踢追击打	将前腿踢出后 迅速后脚的抽式 用来 非常 消耗 招 是强攻击中并不少
长按「」后 放开	强攻击	将前腿踢出攻击敌人 可消耗精力 消耗气力槽 命中后自动跳至敌人面前 输入左括号「」方向为高空跳 输入左括号「」方向则不会移动」。在空中再次输入 便可进行空中根本的强攻击 蓄力后威力增大。
	特殊技 强攻击	左 左动后进入「降龙印」状态,双手握握器呈角气站 降龙印状态下气力槽停止消耗 所有 强的 强攻击后输入 键均可产生“分腿射击” 包括“分腿射击”后追加的空中强攻击
+	鬼手切	武器蓄满后可以发动的 击破坏技,输入指令后进入主视觉瞄准 再次按下「」键或 定时后后 再次按下「」键 鬼手切 对敌人 击破后 对敌人 击破后 对敌人 击破后

5

操作	说明
通常攻击	直线轨迹, 能够轻易命中脚底敌人。低枪输入可以实现低射, 按住左键可以以3倍蓄力, 消耗气力提升威力。通常攻击由点射, 蓄力时左摇杆控制人物移动, 方向键调整准心。
蓄力攻击	连续按动键, 不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离, 因此最好是指引弓箭员为1。虽然会消耗气力, 但自行调整准心。在射出前按 键重新锁定会增加射出箭头的数量。是 支箭射中地面形成口距高伤害冲击波攻击。是5支箭进行远距离连射。是3支箭射中目标后再次进行高蓄力的中距离连射攻击。蓄力攻击由点射, 蓄力时左摇杆控制人物移动, 方向键调整准心。
印付加攻击	连续按动键, 不会根据锁定的敌人来调整弓矢飞行的距离, 因此最好是指引弓箭员为1。虽然会消耗气力, 但自行调整准心。可以2倍蓄力。但是连飞行距离不如上面两键。为命中的目标增加印记。之后任意攻击命中印记后追加伤害。不蓄力为1, 只箭1, 2倍蓄力3支箭, 3倍蓄力5支箭。印付加攻击为连射蓄力时无法移动。左摇杆和方向键均为调整准心。
长按左摇杆 后松开	直线轨迹, 能够轻易命中锁定敌人。前面上出现锁定圆圈。锁定后箭的敌人身上会出现“射”字印记。此时松开 键则射出追后箭矢。必定命中被锁定的敌人。拉弓中会不断消耗气力。锁定圆圈与锁定目标会消耗一定气力。而时间: 目标最大可以锁定3次。也就是说锁定3次后会有3支箭攻击同一个目标。另外被无头命中的敌人身上带带有印记。则会追加高威力的爆炸。也要注意近距离的情况下无法锁定目标。那些会出现无头命中已经锁定过的近距离目标的情况。无头为连射, 蓄力均无法移动。左摇杆和方向键均为调整准心。
无头切	武器蓄满时就可以发动的。一击破坏键。输入指令后进入主视角瞄准。再次按下 键或一定时间后射出直线轨迹的箭矢。对杂兵一击必杀, 对BOSS则一击破坏部位。无头切为连射。虽然蓄起来是站射的。蓄力时无法移动。左摇杆和方向键均为调整准心。

战斗解说书

画面解说

1 同伴情报 显示本次任务中同伴的名称、当前体力值、使用武器和装备道具类型。

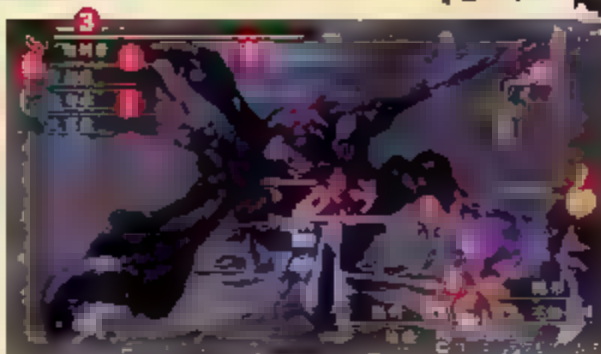
2 玩家情报 显示自身名称、当前体力值、气力槽和使用武器。

3 体力槽 初始颜色为绿色。受到攻击后会减少，并出现红色体力槽部分。在不受攻击时红色部分体力槽会慢慢回复为绿色。而且再次遭受攻击，将从当前绿色体力槽处开始再次计算消耗。体力槽耗尽之后进入战斗不能状态。规定时间内没有得到同伴的救援则计为撤退。一次撤退后任务失败。

4 气力槽 初始颜色为黄色。残血量不多时会闪烁提醒玩家。助动、回避、鬼目和某些特殊行动均会消耗气力槽。

5 武器槽 不断攻击会累积武器槽。当武器槽加满后，消

战斗解说书中除了上文介绍的武器使用方法以外，还记载了其他的战斗要点。下文将详细解说。



耗所有武器槽可以发动一击破坏技“鬼手切”。

6 鬼目 点击可以放大缩小，能够查看自身、同伴和 BOSS 当前所在位置。

限制时间 时间超过后还未完成任务，则视为任务失败。

8 魂力情报 可以查看并发动当前装备御魂对应的魂能力。

鬼府之力

鬼目

战斗中按下 SELECT 键发动，徐徐消耗气力槽。鬼目状态下可以看到 BOSS 的表层耐力（紫色槽）和生命力（红色槽），以及可以被破坏的部位。不同部位的耐性会由颜色表现出来。由强至弱分别是白、黄、橙、红。另外鬼目用来寻找战场上掉落的素材也很好用。

鬼拔

战斗中长按 R 键发动。角色在身边制造出一个光阵，可以净化放逐鬼的亡骸和



被破坏的部位，并获得素材。素材可以用来强化制作武器，不过体验版没有开放该功能。鬼视不一定要一直站着不动，可以中途停止。只要目标还没有消失，就可以继续鬼视。且目标绝对不会在鬼视途中消失。用时髦点的话来说，就是支持断点续传（笑）。

救援

进入战斗不能状态后，角色的头上会出现环形的污秽计量槽并不断增加。当污秽加满后该角色便会强制撤退。按照鬼拔的要领，在战斗不能状态的同伴身边长按 R 键可以进行救援。将计量槽中的污秽清除后，该同伴可以以 30% 的体力复活并继续战斗。如果再次进入战斗不能状态，初始污秽值会提升 20% 的计量。另外若是不想因为同伴救自己而被 BOSS 击倒，可以长按 X 键强制撤退。撤退后会从出生点出现。

御魂(魂力)

击倒 BOSS 后可以获得，类似于辅助装备的要素。体验版可以试用四种御魂，分别对应“攻”、“防”、“愈”和“隐”四种战斗风格。不同的御魂和战斗风格给

予玩家使用“魂振”的效果不同。装备后获得的技能也有所区别。下页介绍体验版中四种御魂的详细情报。

装备御魂后可在战斗中使用“魂振”（タマリ）这一指令。首先按住 R 键进入鬼拔状态。画面右下角会出现当前装备

完成再生后的该部位会变回无法触及生命能量的常态。某些 BOSS 甚至会变得比以前更强，因此要尽可能阻止 BOSS 的部位再生。具体的方法就是鬼祓。对掉落的部位使用鬼祓后，可以将该部位永久性净化。BOSS 将无法进行再生。创口也会常时处于祸津日神状态，可以随时对其造成生命力伤害。因此多多进行部位破坏，是对 BOSS 进行稳定输出的方式。

对部位进行鬼祓时，可以看到一个紫色的槽。鬼祓途中会缓缓降低。当其降至零时，鬼祓就大功告成。

祸津日神状态（マカツヒ）

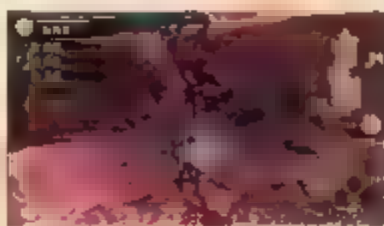
上文已经说过，鬼目状态下可以看到 BOSS 的表层耐力。对常态下的 BOSS 进行攻击时，虽然无法削减其生命力，但是能够对表层耐力造成伤害。当表层耐力槽被完全扣除后，BOSS 的全身会变为紫色，进入一定时间的全身祸津日神状态。此时无

论攻击哪个部位，都能直接对 BOSS 造成生命力伤害。由于全身祸津日神状态经过一定时间后又会恢复为常态，因此建议利用魂振一口气进行最大化输出。

魂餐状态（タマハシ）

当 BOSS 的生命力降低到一定程度后会进入魂餐状态（画面会闪红抖动一下，非常明显）。虽然此时它会进入全身祸津日神状态，但是攻击模式也会大幅变化。

攻击力也会提高。一个判断失误很可能就会战斗不能。这时要求玩家更加精准地判断攻击和防御的时机，切忌急于求成而前功尽弃。



战场环境

地祇石

在战场上散发着神气的石碑，主要分为回复体力（散发绿色气场）和回复魂振（散发无色气场）两种。靠近地祇石后按下 X 键，角色会进行祈祷。祈祷动作结束后即可完

成回复。一个地祇石在一次任务中只能使用一次。

素材掉落

打造武器的素材除了鬼祓获得外，也可以通过按 X 键拾取战场上的闪光点来获得。战场上的掉落素材平时很难发现，而在鬼目模式下会变得醒目一些。

单机任务

联机任务

会先选择模式了。此时会有两个选项：单人模式和联机模式。联机模式需要组队，所以需要选择。即可

选择这两个模式后会进入整备界面。整备界面下右侧可以确认当前选择任务、同行同伴、武器选择和御魂类型的情报。左侧分为五个选项（联机模式下只有四个），分别是“任务受注”、“武器装备”、“ミタマ装着”、“战斗解说书”（联机模式下没有该选项）和“出击”。战斗解说书前文已经详细解说。设定完毕后选择“出击”即可开始任务。下面详细说明一下其余三项。

任务受注

下页表格是体验版中可以选择的所

有任务与具体情报。选定任务后需要选择同行者。试玩版中只有二名同行者可供选择。分别是樱花（太刀/防御性御魂）、那木（弓/愈属性御魂）和雪岳（手甲/攻属性御魂）。可以根据自身使用武器和御魂的特点来进行搭配。



任務	目的	難易度	準備時間	報酬	場所	同行者
池を低うかき	ノブチ5体討伐	★	60分	20	雅の領域	3人
四つ足の保護者	ササカニ15体討伐	★	60分	180	武の領域	3人
遠征任務 百鬼夜行(单机限定)	カキ100体討伐	★★	5分	20	雅の領域	1人
遠征任務 龍妹競争(联机限定)	カキ10体討伐	★★	5分	800	雅の領域	3人
ミフチを討て	ミフチ1体討伐	★★	60分	300	雅の領域	3人
獄炎の“虫”	ゴウエノマ1体討伐	★★	60分	300	武の領域	3人
対なす鬼蜘蛛	ミフチ2体討伐	★★★	60分	600	武の領域	3人
悪鬼狂乱	ミフチ2体、ゴウエノマ1体討伐	★★★	60分	900	武の領域	3人

武器裝備

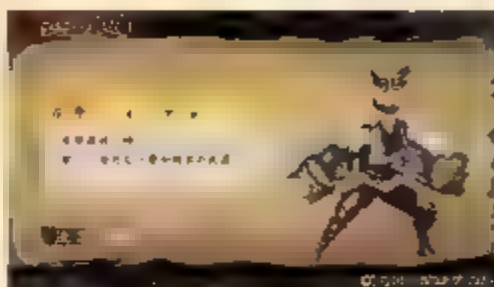
选择任务中使用的武器。游戏一共设定了六种武器，除了太刀、手甲、锁镰和弓外，还有双刀和长枪。不过在试玩版中只能体验前四种。各种武器有着不同的攻击属性。知晓BOSS的部位弱点属性后用对应的属性武器进行讨伐是基础。

太刀

攻守平衡的新属性武器。攻击范围和速度都比较理想。靠近BOSS时首先以速攻击试探。如果BOSS有大动作，就赶快回避。如果没有大动作，就顺势取消出强攻击。当BOSS陷入硬直后，3段蓄力的真空斩有相当不错的伤害。找准机会的话一定不要忘记使用。当BOSS倒地陷入长时间硬直后，立刻开启残心，然后重攻击和3段蓄力真空斩之间用翻身斩相互连接，可以让输出效率最大化。当熟悉了BOSS的攻击手段后，平时也可以开启残心，然后用翻身斩来代替回避进行位移和连接攻击输出。可以将太刀的输出效率发挥到极致。

手甲

极近距离的高攻高防碎属性武器。靠近BOSS后第一件事应该是给部位上赤热打击的降防效果（BOSS没有空隙的话，不用刻意追求3段蓄力），让队友也能高效输出。通常攻击的升技需要练习，这大幅关



系到于甲的输出效率。由于手甲的回避距离非常短，因此取消招式和防御更多的时候要依赖不动构。但注意这招只能防御前方的攻击，被BOSS绕背了要赶快跑掉。当BOSS陷入硬直后就可以追求3段蓄力的赤热打击。而当BOSS倒地后则更是要立刻上3段蓄力的赤热打击降防，然后取消百裂拳敬最大输出。注意百裂拳一边打要一边看BOSS的起身。如果出现起身动作，要立刻终止百裂拳，否则收尾的高威力一击很可能打空，这样就不划算了。

锁镰

中距离牵制碎属性与近距离攻击斩属性武器。中距离的分铜攻击虽然安全但缺乏伤害。贴身距离的镰攻击输出又稍慢。然而这个武器有一个名为瞬迅印的灵魂招式。开启之后不断用分铜射出和空中版本镰攻击相互取消，可以达到超高的输出。而且1.01版本更新后空中也可以使出飛び退き打ち。一旦看到BOSS有反击的迹象，立刻使用飛び退き打ち就可以离开危险区域。掌控得好的话是非常灵活且强力的武器。

弓

突属性武器。虽然说是远距离攻击武器，但实际上站得太远的话反而影响输出效率。与BOSS的距离最好保持在中距离稍远一点点的位置，只要稍稍调整准心就能

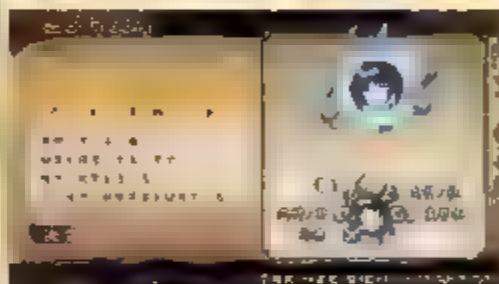


让△△△的番え攻击和3段蓄力印付加攻击全数命中，这是最为理想的。BOSS战时不要浪费时间去使用通常攻击，直接先用3段蓄力印付加攻击给BOSS上咒印，然后再以咒矢将咒印全部引爆，造成大伤害。由于这两招都会消耗气力，因此管理气力槽比较重要。当气力吃紧的时候，上了咒印之后换成用△△△的番え攻击来攻击也是很有效率的打法。使用弓时因为经常要调整准心，因此一般不会锁定BOSS。但是记住，一旦BOSS发生大幅度位移后，不管是蹲射还是走射，先锁定BOSS，然后再取消调整准心，绝对是最快找到目标的方法。不过在面对双BOSS时，要有先锁定BOSS再拉弓的习惯，否则可能会射中不想攻击的目标。



ミタマ装着

选择装备的御魂，在这里可以查看御



魂的技能、魂振能力和历史传说。在战场中按START键调出菜单，选择“能力”也能够再次查看。御魂的选择对于战局会起到重要的影响。攻御魂在BOSS陷入硬直时能够瞬间让输出最大化；防御魂倾向持久战和顶着BOSS硬上的打法（例如可以顶着魂餐状态打）；隐御魂能够降低BOSS部位的防御力，以及强制停止其行动，为队友创造安全输出与安全回复的机会，而愈御魂是超强的奶妈，能够最大限度避免出现团灭的意外，是最为稳定的御魂。

BOSS战简易要点

ミフチ

1 不要站在正前方攻击，有可能会中蜘蛛丝与前爪攻击，尽量保持自己在它的侧面或后面。2 当它用后爪站立时，会使用周身的旋转爪扫，威力比较大，看到这个动作最好赶快向后回避。3 BOSS进入魂餐状态后会直立旋转移动撞击，并放出抛物线飞行道具。飞行道具不太可怕，但千万注意别被撞到，基本上是即死级的威力。

コウエノマ

1 移动速度非常快，选用弓和手甲讨伐的话会有些吃力，特别是弓，经常在蹲射的时候被秒杀，一定要小心。2 部位破坏后别忙着输出，一定要第一时间将部位

鬼被掉，否则当其部位再生后会得到强化，让之后的战斗变得更艰难。3 经常会使用向前跳跃的掌击，注意侧面回避。4 BOSS的双手除了使用弓以外，在其倒地或进入魂餐状态后也可以进行破坏。5 魂餐状态下增加横扫火焰喷射，一击必杀级威力，注意往火焰喷射横扫的反方向进行回避。



● 本本为金器原《怪物猎人》一伴硬质的作品，但实际上操作非常简单，拔刀啊插刀都是自动完成能，不需要玩家手动操作。游戏的难度适中，打起来比较爽快，武器也有特色，的确是用心之作。另外画面画面非常干净，音乐和音效非常的动听，一定要尝试一下。

冒险菜单一览

主要菜单	内容说明
日程安排 (スケジュール)	<div>洞窟探検 ダンジョン派遣</div> <p>训练冒险者的技能。需要在阿鲁巴里拉村菜单中建造训练屋后才能使用</p> <div>转职: クラスチェンジ</div> <p>可让下位职业转职为上位职业。需要在阿鲁巴里拉村菜单中建造训练屋后才能使用</p> <div>日程确认 スケジュール確認</div> <p>查看已安排好的当日行程</p> <div>冒险者编制</div> <p>调整冒险者的队伍编制</p>
冒险者	<div>雇佣</div> <p>雇佣各种职业的冒险者作为自己的打工</p> <div>募集</div> <p>设定想要的冒险者的条件, 然后系统提供符合要求的冒险者供玩家选择</p> <div>编制</div> <p>编制冒险者队伍。本作中玩家可以组建五支队伍。每支队伍最多可容纳五人</p> <div>雇佣</div> <p>可查看雇佣的冒险者的装备、道具、技能、属性、雇佣情况和历史战斗记录统计</p>
邮件 (メール)	<p>因为主人公被设定成废家里蹲, 跟冒险者的联系都只能通过邮件进行。所以玩家需要随时查看新邮件, 并且要特别注意的是冒险者会提出加薪要求。一旦要求没有得到满足下个月地租就可能会拖垮盖主人</p>
委托 依頼	<div>洞窟委托 ダンジョン依頼</div> <p>洞窟委托中对猎杀小怪、BOSS、探索洞窟的程度等都有具体要求。满足要求就可以获取报酬</p> <div>特殊委托 ユー・エック依頼</div> <p>特殊委托则需要雇佣特殊的冒险者或建设了特定的设施后才会出现相应的任务委托</p>
阿鲁巴里拉村 (アルデバラン)	<div>村子的发展 村の発展</div> <p>可以建造和强化各项设施。建造好或者强化后的设施会推动游戏剧情的进展或对冒险者的探险有一定辅助作用。当然大部分设施会每天产生一定的运营费用</p> <div>捐赠 (寄付)</div> <p>玩家资金充裕的话可以在这里捐款, 房东会给玩家一些物品作为回报</p>

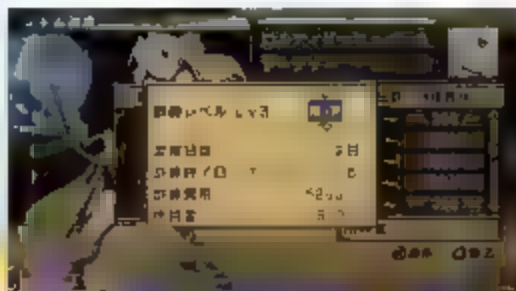
主要菜单	内容说明
道具 アイテム	<div>卖出、売却</div> <p>当玩家在村中修建了道具屋、道具屋或武器屋后, 可以将闲置中持有的素材和怪物掉落的物品</p> <div>开发</div> <p>消耗已获得的素材和自己的资金为冒险者开发装备和道具</p> <div>购入</div> <p>用冒险者自带的资金为其自身购入装备和道具</p> <div>生成</div> <p>玩家可花钱随机生成各种物品。花费颇高</p>
数据 データ	<div>支付、财产确认、支给し、财产确认</div> <p>查询玩家的资金运转情况</p> <div>图鉴</div> <p>查询道具、アイテム1、怪物、モンスター) 和人物信息</p> <div>房东的清单 大家のチェックリスト</div> <p>查看玩家达成的各项成就</p>
系统 システム	<div>存档、セーブ</div> <p>提供、今存档位留给玩家使用</p> <div>下载、内容、DLC</div> <p>使用下载的DLC内容降低游戏难度</p> <div>帮助 ヘルプ</div> <p>查看帮助</p> <div>设置、コンフィグ</div> <p>更改设置</p>
睡觉、寝る	<p>睡也不干地度过一天, 没有任何收入。相反还会被扣除设施的运营费用</p>



金钱

游戏中的钱分为自己可用的钱以及冒险者自身携带的钱。遇到需要消耗自己的钱时, 即便资金为负数也可以继续操作, 只要在月底的最终结算时还清即可; 而本作中给冒险者添置装备、道具以及进行技能训练时, 消耗的是冒险者的所持金。冒险者身上携带的金钱不能为负数。大多数冒险者受雇时都会自带一点盘缠。之后每月月末结算时付给冒险者的薪水也会变成冒险者的所持金(钱没有白给, 都用到点子上了)。装备、道具类花费的金钱不多, 主要的花费还是在技能训练上。即使是初级的技能或法术, 1次也需

要300J左右。为此, 当收到要求加薪的邮件时, 如果是希望长期培养的冒险者, 还是尽量满足要求为好。拒绝太多次的话, 冒险者还会自己辞职跑掉。另外, 冒险者购买的装备、道具等是无法卖掉的, 只能丢弃。初期资金不充裕时, 需谨慎购入。



冒险者

职业

游戏中一开始便有7种下级职业的冒险者可以雇佣。雇佣的冒险者等级达到50后即可转职为上级职业（转职需要在村里建造训练所，转职后等级降为20）。另外特定的下级职业之间还能搭配出6种混合职业，同时还有8种无法转职的特殊职业（部分需要购买DLC），丰富的职业选择让每个玩家都可以打造出自己风格的冒险者队伍。大多数的特殊职业的冒险者在特定日期便可以雇佣，也有部分是需要达成一定数量的成就才会出现的。特殊冒险者出现时，实力大多都比已雇佣的冒险者高出许多，可以即时成为主战力，但相对地，要求的薪水及雇佣费用都比较高。需要注意的一点是，各种类型的冒险者都有对应的技能可以学习，下位职业冒险者在转职前若没有学会所有的技能，转

职后可能会出现一些技能无法学习的情况。所以在雇佣冒险者后要注意他们的技能训练情况，特别是一些回复型职业，如果不能强力回血和复活同伴的话，基本等于是拖队伍的后腿。



武器：剑 防具：中盔甲

职业等级：ベルセルク、マアラ

职业说明：擅长剑术，攻击力高，以物理攻击为主的职业。可转职为单挑强者的ベルセルク，或者是同时操剑与魔法，针对弱点进行属性攻击のルナサイ，与クラウド搭配可转为混合职业グラディエーター。

武器：杖 防具：轻盔甲

职业等级：ホ、魔法

职业说明：使用法杖，强化了魔法攻击，以魔法攻击为主的职业。可转职为精通全属性魔法のマジック，或者是操纵精灵，以全体攻击及回复回复为重的エンジェルマスタ，与エアリス搭配可转为混合职业マジックマスター。

武器：枪、盾 防具：中盔甲、重盔甲

职业等级：ホ、守

职业说明：擅长枪术，防御力突出，以防御技能为主的职业。可转职为大幅增强队伍防御的バロウ，或者是攻守均衡，专精自身体力强化的ドラゴンナイト，与クラウド搭配可转为混合职业ロイヤルナイト。

武器：杖、メイス 防具：轻盔甲

职业等级：ホ、エブロン

职业说明：使用法杖，强化了魔法防御，以回复魔法为主的职业。可转职为精通回复，默默支持队伍的ブレイク，或者是精通肉搏战，对者拳打遍天下的モンク。与クラウド搭配可转为混合职业セージ。

武器：弓 道具：秘宝、中宝
职业说明：擅长弓箭，身手敏捷，以辅助技能为主的职业。可转职为辅助技能强化的德鲁伊或者精通辅助魔法，在战斗中厚已薄彼的トナリ职业。

武器：短剑 道具：秘宝、中宝
职业说明：使用短剑，速度飞快，以物理攻击为主的职业。可转职为异常状态的达人アサシ或者探险的好帮手トナリ。

武器：剑、短剑 道具：秘宝、中宝
职业说明：使用剑和短剑，能力平常，擅长吸引怪物火力的职业。可转职为踏着舞步支援队伍的ダンス或者通过持有道具来弥补自身弱点的アサシ。

武器：剑 道具：秘宝、中宝
职业说明：特殊职业，不能转职。追求并强化会心一击的职业，技能以附加异常状态的攻击为主。

武器：长枪 道具：秘宝、中宝
职业说明：特殊职业，不能转职。擅长搭配长期成长的强化技能，随着战斗回合数的增加，自身能力也会相应提高。

武器：枪 道具：中宝
职业说明：特殊职业，不能转职。追求攻击力的职业。擅长物理及属性兼具的攻击技能。

武器：剑 道具：秘宝、中宝
职业说明：特殊职业，不能转职。攻击、回复、异常状态、辅助均擅长的全能职业。攻击技能以附带弱化的属性攻击为主。

人物性格

人物的性格主要影响该冒险者担任队长时，探索迷宫所采取的行动。与前作类似，性格可分为以下四类

积极·活泼型 移动速度快，基本不会休息回血。适合大地图采掘及刷低级怪。探索迷宫时虽然不会迷茫，但是经常会在同一个地方打转。

慎重·冷静型 移动速度慢，休息发生频率高。适合在怪物实力比较强的迷宫探索或刷高级怪。探索迷宫时会切实探索未知的区域，但有时会察觉到危险，中途掉头或绕过某些区域不探索。

懒惰·古怪型（怠け者、风変わり）：前者移动速度快，但是会经常偷懒休息。后者探

索时移动速度慢，但在已探索过的区域上移动时速度快。两者在探索迷宫时都不会迷茫，不过会在已探索过的地区打转。

认真·文静型（真面目、物静か） 移动速度居中，休息频率也居中，最适合探索迷宫。探索迷宫时，即使是陷阱也会毫不犹豫地踩下，会切实地提高探索率。



高/低潜力冒险者 (高/低ポテンシャル冒险者)

待雇佣列表中 有时会出现带着“高ポテンシャル”或“低ポテンシャル”字样的冒险者。此时公会会长也会发来邮件提醒。高潜力冒险者在升级时会获得更多的数值加成。低潜力冒险者在升级时会获得较少的数值加成。但是作为弥补，每种职业都有低潜力冒险者才能习得的特殊技能。有一些的效果相当逆天。另外，低潜力冒险者的等级上限为350，其余冒险者等级上限为300。但

即便如此，满级的低潜力冒险者的数值还是低于满级的高潜力冒险者。



好感度及好调期

冒险者有着好感度这一隐藏属性。相处时间长短、BOSS怪的讨伐、战斗不能、队伍全灭、加薪等因素都会影响冒险者的好感度。随着好感度的增加，冒险者会根据职业掌握特定的技能。另外，每一名冒险者，每

个月都会有7天被称作“好调期”的特殊日子。在这7天里，冒险者除了HP及SP之外的能力都会有所提升。安排冒险者的行程时可以参考这一点。决定是要探险还是进行技能训练。

村庄建设



邻接效果

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
宿屋	设施开发后可增加雇佣人数。每月房租也会相应上升。	市公会屋 道具购入价格减半 金店付屋 雇佣的冒险者的所持金每天增加 锻造屋 锻造素材减少，设施维持费用上升 インテリア屋 月租上升 疗室 每天随机冒险者按比例获得7级所需经验值

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
监牢	设施升级后可探索迷宫增加。魔调表中的冒险者数量也会随之增加。	监牢屋 道具开发费用减少 建设屋 建设费用减少 ダクニョ国 迷宫探索速度上升 战斗屋 与BOSS怪、变异种、シノガル怪战斗时冒险者能力值上升 敌地屋 每天随机获得一个可取养的3寸くみの怪的玛的 保管屋 玛的的育成率降低

设施名称	设施效果	位于下列设施旁时发动的邻接效果
武器库	装备道具功能开放, 可开发武器	装备屋 武器的各项能力上升 设施维持费用上升
防具屋	装备道具功能开放, 可开发防具	装备屋 防具的各项能力上升 设施维持费用上升
道具屋	装备道具功能开放, 可开发道具、职业专用防具及饰品	装备屋 职业专用防具及饰品的各项能力上升 设施维持费用上升
装备屋	装备道具功能开放, 可开发防具、职业专用防具及饰品	装备屋 武器的各项能力上升 设施维持费用上升 防具屋 防具的各项能力上升 设施维持费用上升 道具屋 职业专用防具及饰品的各项能力上升 设施维持费用上升 魔法塔 道具开发费用减少
救助屋	探索队伍全灭时, 可减少救助费用, 减少的比例随设施等级增大	救助屋 救助费用减少 返回迷屋 降低陷阱带来的伤害
移动屋	探索迷宫产生移动费用时, 可减少移动费用, 减少的比例随设施等级增大	救助屋 救助费用减少 ダノノヨノ屋 足枷时获得的道具数上升 设施维持费用上升 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大速度上升
返回迷屋	探索迷宫时, 陷阱回避率上升, 回避率随设施等级上升	救助屋 降低陷阱带来的伤害 ダノノヨノ屋 陷阱回避率上升 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大敏捷上升
采集屋	素材采集几率上升, 采集率随设施等级上升	发掘屋 稀有道具采集率上升 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大魔攻上升
市场调查屋	冒险者购买装备及道具时, 支付的金钱减少	宿屋 冒险者购买装备及道具时, 支付的金钱减少 全体的屋 冒险者购买装备及道具时, 支付的金钱减少
金饰け屋	每天增加冒险者的所持金, 增加的金额随设施等级增大	宿屋 每天增加冒险者的所持金 市场调查屋 冒险者购买装备及道具时, 支付的金钱减少 引きもり屋 每天增加金钱
建设屋	建设费用减少, 减少的比例随设施等级增大	宿屋 建设费用减少, 建设维持费用增加 魔法塔 建设费用减少 インテリア屋 破坏设施时, 退还部分建设费用
インテリア屋	房租金额上升, 增加的金额随设施等级提升	宿屋 房租上升 建设屋 破坏设施时, 退还部分建设费用 发掘屋 冒险者取得的经验值上升 发掘屋 破坏设施时, 退还部分建设费用 引きもり屋 设施维持费用上升
发掘屋	增加冒险者取得的经验值, 增加的比例随设施等级增大	インテリア屋 冒险者取得的经验值上升 战术屋 与BOSS怪 变异种、シノホル怪战斗时冒险者能力值上升 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大攻击力上升

设施名称	设施效果	位于下列设施旁时发动的邻接效果
ダノノヨノ屋	装备道具功能上升	魔法塔 装备道具开发费用减少 发掘屋 装备时获得的道具数上升, 设施的维持费用上升 返回迷屋 陷阱回避率上升 发掘屋 能够发现迷宫中的隐藏道路
战术屋	与BOSS怪 变异种、シノホル怪战斗时冒险者能力值上升	魔法塔 与BOSS怪 变异种、シノホル怪战斗时冒险者能力值上升 发掘屋 与BOSS怪 变异种、シノホル怪战斗时冒险者能力值上升
训练屋	可以让冒险者进行技能训练及转职	无
晴れ屋	天气为“晴れ”的几率上升	栽培屋 每3天获得一个甘い蜜 云り屋 每3天获得一个お化け草
云り屋	天气为“云り”的几率上升	栽培屋 每3天获得一个お化け草
雨屋	天气为“雨”的几率上升	栽培屋 每3天获得一个きれいな貝壳
雪屋	天气为“雪”的几率上升	栽培屋 每3天获得一个白雪花
岚屋	天气为“岚”的几率上升	栽培屋 每3天获得一个大型の叶っぱ
栽培屋	每天获得一个治愈草, 破坏设施等级的提高, 时间间隔会缩短	魔法塔 每天能获得一个冒险者のすくみ草の马鈴 晴れ屋 每3天获得一个甘い蜜 云り屋 每3天获得一个お化け草 雨屋 每3天获得一个きれいな貝壳 雪屋 每3天获得一个白雪花 岚屋 每3天获得一个大型の叶っぱ 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大魔防上升
木こり屋	每3天获得一个硬い木, 随设施等级的提高, 时间间隔会缩短	栽培屋 每3天获得一个治愈草 石切屋 每3天获得一个药石
发掘屋	每3天获得一个矿石, 破坏设施等级的提高, 时间间隔会缩短	发掘屋 稀有道具采集率上升 インテリア屋 破坏设施时, 退还部分建设费用 ダノノヨノ屋 能够发现迷宫中的隐藏道路 石切屋 每隔一段时间获得药石
石切屋	每3天获得一个石材, 随设施等级的提高, 时间间隔会缩短	木こり屋 每3天获得一个药石 发掘屋 每隔一段时间获得药石
引きもり屋	冒险者的冒险者每天按比例获得升级所需经验值	宿屋 冒险者每天按比例获得升级所需经验值 金饰け屋 每天增加金钱 インテリア屋 设施维持费用上升 至の巢屋 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大SP上升
保管屋	减少玛纳的消耗, 减少的比例随设施等级增大	魔法塔 玛纳的消耗率降低 至の巢屋 玛纳的消耗率降低 探索队伍里同时有男性及女性的话, 全队的最大防御力上升

设施名称	设施效果	位于下列设施旁边时发动的邻接效果
发掘屋	探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大HP上升。上升的比例随设施等级增大	云归屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大速度上升
		返回野屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大敏捷上升
		采集屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔法攻击上升
		锻炼屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大攻击力上升
		栽培屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大魔法防御力上升
		うきこも・屋 探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大SP上升
保管屋	玛纳的衰减率降低。探索队伍里同时有男性及女性的话，全队的最大防御力上升	



初期设施建造的一些心得

1. 游戏开始后应第一时间建造武器店/防具店/道具店的其中一个。因为玛纳会随着时间流逝而衰减。尽早卖出才是上策。推荐建造道具店。购买职业专属装备及回复HP的道具。初期冒险者们就会有很高的生存能力。

2. 能定期产出硬い木、矿石、石材の木こり屋、发掘屋、石切屋也建议尽早建成，因为这三个素材在建设中需要大量使用到。而且后面两个素材是无法通过迷宫采集获取的。由于建造费用及素材都不算苛刻。初期可以

复数建设同样的设施来囤积素材。之后再拆掉即可。

3. 为了让迷宫综合探索率达到100%，ダンジョン屋与发掘屋的邻接效果“能够发现迷宫中的隐藏道路”这个效果是必要的。

4. 考虑邻接效果而规划村庄设施时。可以从不会挪动的魔法塔和宿屋旁边着手建造。

5. 升级宿屋后房租会上升，将升级完成日安排在双月的话就可以减少当月支付的房租。

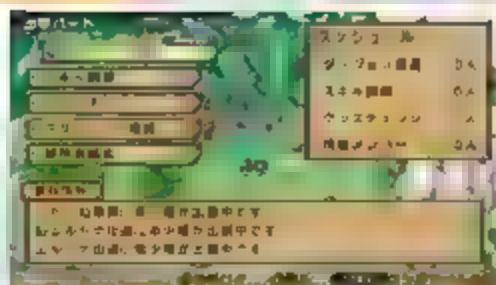
出击部分

迷宫探索

在行程安排画面选择第 一 项，就可以让冒险者们外出探索迷宫。这个是游戏的重中之重。毕竟雇佣冒险者及建设村庄都是为了这一步做准备。在迷宫选择画面，可以按○键或者□键来查看迷宫的情报。前者可以看到迷宫中的生态状况。而后者可以直观地看到地图。还能直接查看怪物图鉴。大多数怪物在特定天气条件下会增强实力，可以结合当日天气和怪物图鉴来确定是否要探索该迷宫。当然。对冒险者实力有信心的话就当别论了（笑）。选择迷宫后，再按 次○键可以选择探索方式，需要注意的是。开始

只有先探索洞窟（ダンジョン探索）后才会出现物品采集（アイテム采取）、讨伐指定怪物（指定モンスター讨伐）、讨伐3系列怪物（3すくみモンスター 讨伐）、讨伐BOSS（ボスモンスター）、讨伐稀有种怪物（稀少种モンスター）讨伐符号型怪物（シンボルモンスター 讨伐）、讨伐变异型怪物（变异种モンスター 讨伐）的选项。决定好探索方式，再选择冒险者队伍，就完成了一次行程安排。安排好所有队伍的行程后。在行程安排画面中按 START 键。或者在宿屋菜单画面按△键。冒险者就会执行当日的行程。

(没有安排行程的冒险者则什么都不做)。冒险者探索的过程中, 玩家除了可查看战斗记录 以及按 SELECT 键调整时间流逝速度之外, 不能进行其他操作。探索完成后, 会显示当日结算画面, 可查看当天的支出与收入、探索获得的道具、各队伍的战果以及冒险者的成长状况。



3 すくみモンスター & 生态变动 & 大量发生

所有迷宫中 都会有 3 种怪物呈三足鼎立相生相克之势, 这 3 种怪物就称为“3 すくみモンスター”, 维持着整个迷宫的生态平衡。以最初的迷宫“変わりゆく田舎道”为例 查看迷宫情报时可以看到如下图所示的生态状况。人食いウサギ的图标最大, 代



表在迷宫中该怪物的数量最多, 遭遇时最容易碰到。造成这情况的原因是因为身为其天敌のオオトカゲ一直被讨伐 数量急剧减少, 造成了生态变动。同样的, 如果要减少人食いウサギ的数量 只要一直讨伐作为其食粮のキフトフライ, 增加オオトカゲ的数量即可。利用生态变动, 可以提高或减少在探索中遇到某种怪物的几率。同时 因为物以稀

为贵的道理, 当前状态下 人食いウサギ的玛纳是最不值钱的, 而オオトカゲ的玛纳的价格则会上涨 这就是生态变动所带来的玛纳的价格变动。利用这个系统, 只要对迷宫中的某种怪物一直进行讨伐 就可以大量入手值钱的玛纳 拥有稳定的经济来源。迷宫中获得的素材同样也受到生态变动的影响 迷宫中怪物的数目越多 素材的价格就越高。只是素材本身价格就不高, 而且很少拿去卖, 所以不用太多考虑。另外, 有时会显示“XX 迷宫中 XX 怪物大量发生中”的情报, 这表示该怪物的数目激增, 很容易遇上, 是打怪练级的绝好时机。



BOSS 怪 / 稀少种 / ボル怪 / 变异种

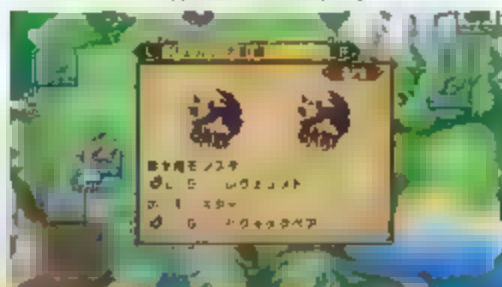
除了上述的 3 すくみモンスター之外 迷宫中还会有以下特殊的怪物。

BOSS 怪 每个迷宫里的小 BOSS, 被击败的话 3 天后会复活, 其玛纳一般都比较值钱。

稀少种 迷宫中的某种特定怪物的数量极少 时出现 生态平衡恢复后消失。

シンボル怪 特定迷宫中出现的强力怪物 会四处徘徊 除了针对弱点的双击外, 其他攻击一般都不太奏效。与 BOSS 怪一样, 被击败后第 3 天复活。

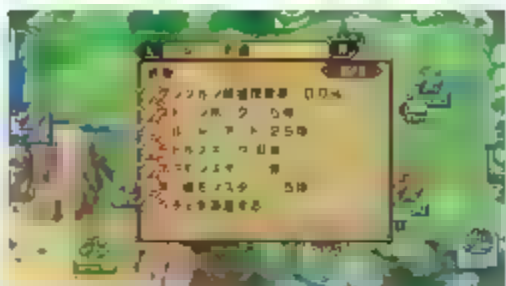
变异种 比 BOSS 怪还要强大的怪物 每隔一定周期出现在迷宫当中, 出现时 3 すくみモンスターの数量会急剧减少。



迷宫任务

进入一个新迷宫后，就会出现对应该迷宫的迷宫任务。迷宫任务不需要接，只要在探索中满足了条件，每日结算时就会自动获得报酬。迷宫任务一般包括这几种：1. 迷宫综合探索率达到100%；2. 讨伐特定数目的特定怪物；3. 采掘到特定素材。迷宫任务只能完成一次，除了探索率和特定素材的采掘外，报酬一般都不高，所以没有必要刻意完成。在不断的探索过程中自然而然就会满足条件。迷宫综合探索率包括通常道路探索

及隐藏道路探索，只有两者的探索率都达到100%时才算完成。



游戏心得



和同类游戏相比，本作系统相对比较复杂，难度也比较高，游戏类型更偏向策略经营类。巨额赤字的压力迫使玩家在游戏过程中必须一直考虑盈利的问题，并且在众多要素中挖掘赚钱的方法，乐趣十足且非常耐玩。不过本作中目前存在着大量的BUG，有部分甚至会导致死机以及游戏事件无法进行，官方已经承诺会在六月上旬放出ALC予以对策。

游戏 品轩

微软新发布Xbox One 四四方方的, 感觉很MAN 呀, 画面在预期内又有生一步提升, 而在看过新Kinect的视频评测后才是真心被震到, 被追踪对象在分辨率提高的情况下响应速度也有了极大改善, 并可以同时追踪6个带骨骼的玩家! 以后完全可以叫上朋友们来群魔乱舞了!

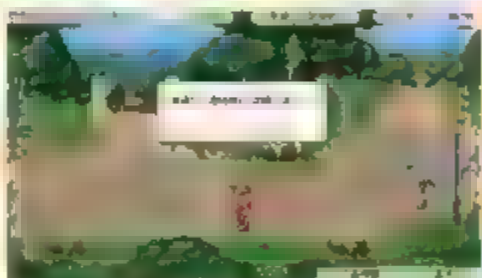
收罗近期精品三线游戏

本辑 游戏推荐

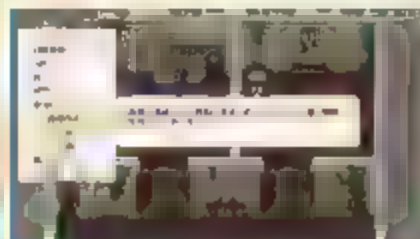
熟悉Aihh这家小厂商名字的人想必不会太多, 不过提到《永无大陆》系列, 喜欢模拟类游戏的

骨灰玩家应该就不会觉得陌生了。小C个人对游戏的16位机像素画面风格有特别偏好, 系列这么多作都保持不变也算是对风格的一种坚持。本作在去年2月就在PSN上提供了下载版, 中间一直在升级, 到了今年3月份才正式推出了JMD版。游戏看似没有主题, 刚上手的时候感觉有点迷茫, 后来才发现背后真正的支撑是“自由的生活”。游戏中并没有设定什么终极目标, 玩家也只是化身为这个架空小国家里的一个居民。自由开放意味着选择很多, 恋爱、交友、工作似乎什么都可以做, 但超慢的节奏和模糊的提示又让人不知道该怎么去实践。在这种缺乏引导又很陌生的状况下, 玩家不妨通过菜单中的“自动前往”功能把这个小王国的各个地点都了解一遍。但要注意的是一时奔跑会耗费画面左上角的体力, 累了找到喷泉喝点水就能立即恢复。如果实在是玩不明白的话, 有一个方法就是观察别人的生活是怎样进行的, 只要跟NPC交谈, 画面左边就会出现这个人物的财产、技能等详细资料, 如果觉得和自己相符就可以跟着看他一天都干些什么。游戏中相对主流的发展方向是搞农业或当战士, 前者跟《牧场物语》玩法相似, 只需努力工作当上农场代表便可以主持收麦子、磨面、播种等一系列工作, 而后者任务则相对随机一点, 不断通过竞技场磨练自己, 遇到魔兽来英勇取敌战即可。恋爱方面, 个人感受游戏中的妹子似乎都比较天真浪漫, 不会根据你的收入高低来衡量你, 在生日、节日等合适的时机送礼物再配合甜言蜜语铺垫, 搞定的几率还是蛮高的, 不过轻易爱上你势必也容易爱上别人。游戏中出现三角甚至四角恋都是比较常见的, 想事业爱情双丰收并不是一件简单的事情。由于语言障碍, 小C对游戏的很多地方没完全搞懂, 似乎还有更多深奥的玩法没有接触到, 强烈期待汉化版。厂商故意设计了这样一个开放式的框架让玩家自由发挥寻找乐趣, 人生百态随着玩家自己的意识浓缩到了其中, 但副作用就是缺乏引导带来的情节寒。

PSP 永无大陆 可可利亚王国			
ワルト・ネパ・ランド クラフ王国物語			
ARMS	SUGA	日版	容量 约475MB



▲王国的小道别有悠闲。



▲选择一个要去的地方

推荐

模拟类游戏爱好者 喜欢慢节奏生活的玩家

本作是Circle近日在DSi Ware上推出的一款有趣益智游戏。游戏用简单的机制变化出丰富巧妙的玩法。本作的画面偏向于像素风格。明



▲消灭怪物 So easy

亮的色彩充满了童话氛围。而游戏中每个关卡的目标都很统一——明确那就是躲过那些五颜六色的怪兽去夺取宝箱。玩家在关卡中不具备直接的双击能力。唯一可以利用的就是红、蓝、绿三种颜色的油漆。只要摸到某种颜色的油漆后，再用触摸屏点击相应颜色的怪物即可让其溶解致命。并且溶解后形成的方块状区域也将成为一个特殊“颜色保护区”。比如在红色怪物向你冲来时躲进红色保护区，那只怪物会因为同色相溶而无法接触到你，玩家即可趁这个短暂的时间逃跑掉。此外，玩家想进一步加强难度的话还可以尝试收集关卡中的金币。本作唯一让人不适应的是角色从高处跳下时丝毫没有坠落感（脱离地球引力？）。像造纸一样飘落下来。如果不能把握好这个下落节奏，碰到空中飞行怪物就会命丧当场。本作一共有五个主题场景，每个场景的关卡数目都还算厚道。但由于缺乏变化，并不太适合长时间玩。每天小小地耍几关更容易带来乐趣。



PS2

库特wafter 修改版

库特wafter 修改版

Prototype AVG 日文 卷数 1GB

《Little Busters》是不少动漫爱好者非常喜欢的作品。其中的人气角色库特更是受到了大家的追捧。近日厂商Prototype单独以库特为主角制作推出了这款冒险类游戏。游戏的人物整体感觉比较幼齿（有萌妹子卖萌效果强烈啊）。设定、储存等图标都做成了卡通风格。不过在场景绘制上本作却是另一种精雕细琢的风格。特别是树阴、窗户等光线处理上给人带来一种青春洋溢的气息。可能是由于外传作品的原因，本作在剧情系统上没太多噱头。主要的流程就是通过各种选项推进剧情。个人觉得其中比较赞的是回想台词不像是大多数游戏采用的列表形式，而是可以通过L、R键迅速回到当时的情景。相比单纯的文字，这种形式更符合“回想”这个词给人们带来的感受。本作的游戏素质还算不错，对于喜欢库特的玩家来说应该能很快感受到游戏带来的快乐。不过对原作动画不了解的玩家或许就不太那么容易投入了。



▲是什么让妹子的眼睛这么迷离？



Thomas Was Alone

Mike Bithell

PUZ

发售

很粗糙。实际上手后发现作者是想通过动态的抽象几何图形来表现渴望友情的情绪。即使是在光线这种细节上也加入了不少变化效果来烘托氛围。游戏玩法十分简单。玩家只要在每关之中移动方块到虚线处就能过关。除了带有教学性质的第一大关外几乎都需要利用L、R键切换不同方块进行配合才能最终抵达终点。比如黄色正方形较小，可以利用体积优势来穿越一些较矮的通道开启机关。而红色的方块拥有更好的跳跃能力，可以踩在其他方块的身上奋力一跳跨越障碍或者登上较高的平台。比较有特色

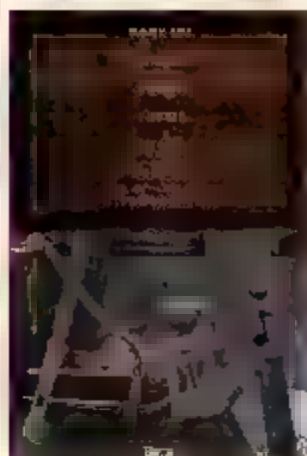


▲巧妙地让方块们去到正确位置。

本作原是去年在PC平台上推出的一款超简约的独立游戏。在大受好评后于近日移植到了PSV平台。在玩之前看游戏的静态图片以为制作

的是在游戏进行时，屏幕的下方经常会有一些类似剧情的字幕，不仅有方块们的名字和介绍，也有它们自己的内心活动。看似抽象的角色在这种表达方式下显得更加鲜活。本作共有一百关。随着流程的深入，玩家能控制的伙伴会越来越多，难度会慢慢提升。小C多次操作一堆方块在悬崖边搭人梯关键时刻功亏一篑，让我很是抓狂。喜欢挑战的玩家应该能在这本作中挖掘到乐趣。

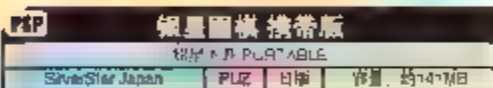
本作移植自PC平台上的同名作品，故事讲述了小镇上的四位女孩出现了精神失常的状况，



▲色彩有些失真，但还是能接受。

传言是因为

当地的巫师滥用法术，而玩家则要同警官一起进行调查揭开谜团的秘密。本作采用了静态CG来表现游戏场景，但小C强烈怀疑游戏的CG是从电脑版直接拿来改的，不仅色彩失真，甚至还在暗部出现了只有高压缩图片才会出现的噪点。在欧美风格的冒险游戏中“找物品”是必不可少的，不过这个环节在本作占的比例并不算很高，即使遇到东西无法找到也只需多等上几秒，点击下屏上方的提示键即可。玩家更多的精力是专注于利用搜集到的物品来解开谜题。在阴森的小镇上活动时采用的是第一视角，在真实体验的情况下也带来了一些问题，许多可以仔细调查的门、海报、锁等东西都没有提示，有时候很容易就因为缺少某样道具就没线索推进不下去，这对玩家的细心程度是一个极大挑战。相比PC版本作无论画面还是用户体验都打了不少折扣，还好剧情依然扣人心弦，喜欢此类题材的玩家还是值得一试的。



上有大突破是非常困难的，所以厂商把关注更多的放到了用户体验和电脑AI上。双色棋盘，黑白两色棋子，基本上游戏大部分的画面就这样了，惟一让人觉得亲切点的就是在教学模式里可爱的围棋老师了。在“围棋教室”中主要分为入门和初学两个部分，前者侧重于规则讲解，后者更多的是教授一些初级战术。比较人性化的是每小段内容都会进行问答测试，帮助刚入门的玩家复习知识。本作宣传时号称采用了电脑围棋大会上取得6次优胜的引擎，小C由于技术有限也判断不出这个的好坏，粗浅的感受就是思考速度挺快的，即使自己多次用同样的套路电脑也会变换花样来应对，不会感觉很死板。此外，本作的播放棋谱功能非常有助于玩家研究学习，有些不爽的就是最多只能保存99手棋，对于喜欢打持久战的玩家来说估计这个功能有点不够用吧。



▲有美女老师细心辅导，学会围棋不再困难。



势出击。游戏的画面感觉比较科幻，猛的看上去和《F-ZERO》有些相似，不过在本作中并没有其他车辆与你竞争，玩家会以第一视角不断在隧道中躲避障碍并尽可能到达更远的距离。通常来说跑分类游戏中后期都挺难的，本作也不例外，稍微玩一会速度就会达到疯狂状态，路上障碍众多，但最实用的还是橙色的护盾，能保证玩家在不损失时间的情况下突破障碍。此外，特别要留心的是游戏中有很多特殊的危险区域，比如在“重力混乱”区域控制会和平时有较大区别，而“色调漂移”则会突然改变赛道的颜色。总的来说所有的变化都是为了让玩家恐慌导致失误，只要能克服慌乱成功突破这些困难区域就会获得更加丰厚的分数。游戏在画面和音乐上相对前作都有所进步，但不知是出于何种考虑，以往的难度和模式选择居然被取消了，重复性在一定程度上被削弱了。看来该系列的爱好者又要重新适应本作的改变了。

去年Gamelion就把自家在Android平台上著名的隧道赛车游戏移植到了3DS上，该作在e商店上有着不俗的表现，而近日该作的升级版再次强



▲这个视角感觉很穿越呀



在绝望中寻找一线生机。本作的要求简单到离谱，不过难度却和经典的《是男人就坚持xx秒》有一拼。玩家需要99步移动之内依然保持存活，游戏的难点主要在于空间的不断变化。各种大小不同的方格不停地从关卡中按一定的规律移动。玩家操作的小人随时面临着被方块们压扁的危险。几乎每走一步都是在缝隙中穿行。个人感受本作想要坚持下来一定要思考先于行动。因为在某一步往往会出现好几个可以躲藏的小空间。如果乱选一个钻进去很有可能就中了谜题设计者的圈套。被迫往死胡同里钻直至最后被压成肉酱。在算计移动外，关卡中的道具也很值得玩家充分利用。比如吃到加速道具后能让玩家快速通过一些需要频繁操作的高难度区域。减少丧命的风险。对于那些敢于冒险的玩家不妨顺便解救下那些被困住的同伴，带着它们一起绝处逢生。



▲再不快通过就要被压扁咯

一品短消息

PSP短消息

与艺人虚拟恋爱

《AKB1/149 恋爱总选

们切勿错过

●《AKB1/149 恋爱总选》是一款以AKB48成员为题材的恋爱模拟游戏。玩家将扮演一名虚拟的男性角色，与AKB48成员进行互动。游戏中，玩家可以通过选择不同的选项来推进剧情，最终与心仪的成员达成恋爱关系。游戏的玩法简单易懂，适合喜欢模拟类游戏的玩家。此外，游戏中还收录了AKB48成员的多首歌曲，玩家可以边玩游戏边欣赏她们的歌声。

●《AKB1/149 恋爱总选》是一款以AKB48成员为题材的恋爱模拟游戏。玩家将扮演一名虚拟的男性角色，与AKB48成员进行互动。游戏中，玩家可以通过选择不同的选项来推进剧情，最终与心仪的成员达成恋爱关系。游戏的玩法简单易懂，适合喜欢模拟类游戏的玩家。此外，游戏中还收录了AKB48成员的多首歌曲，玩家可以边玩游戏边欣赏她们的歌声。



▲让魔法赋予虚拟新生机

NDS短消息

《口袋妖怪》新作传闻

●《口袋妖怪》系列新作传闻不断，最近又有消息称，任天堂正在开发一款全新的口袋妖怪游戏。这款游戏将采用全新的引擎和画面风格，为玩家带来更加震撼的游戏体验。此外，游戏中还将加入更多新的宝可梦，让玩家有更多的选择。目前，这款游戏还处于开发阶段，具体的发售日期尚未确定。

●《口袋妖怪》系列新作传闻不断，最近又有消息称，任天堂正在开发一款全新的口袋妖怪游戏。这款游戏将采用全新的引擎和画面风格，为玩家带来更加震撼的游戏体验。此外，游戏中还将加入更多新的宝可梦，让玩家有更多的选择。目前，这款游戏还处于开发阶段，具体的发售日期尚未确定。

●《口袋妖怪》系列新作传闻不断，最近又有消息称，任天堂正在开发一款全新的口袋妖怪游戏。这款游戏将采用全新的引擎和画面风格，为玩家带来更加震撼的游戏体验。此外，游戏中还将加入更多新的宝可梦，让玩家有更多的选择。目前，这款游戏还处于开发阶段，具体的发售日期尚未确定。

DSiWare



▲热血四射，挑战极限

最近青春怀旧的电影扎堆，没大看信赵薇《致青春》，结果还有不少妹子哭得稀里哗啦，或许男的是在看《中国合伙人》的时候更有感觉。黄教主的打鸡血表演还是有不小的突破，至少在这部电影里面一改以往“周太太”的风范，在外国人面前英语也是相当的自信。



攻略透解

游戏的难度较高，并且一周目的通关时间也比较长(10~12小时左右)，而想要通关的话还需要不断的重复游玩，在不到10天的时间通关完成。游戏中的战斗系统，全回合战斗和半回合战斗系统，其中半回合战斗系统的出现方式尚不明确，或许会出现个别怪物。游戏中的战斗系统将在后面的“游戏中”章节中介绍。

中文 攻略透解

RPG

角色扮演

3DS

真·女神转生

Abus

日版

2013年5月23日

1人

6800日元

对应网络通信

基础篇

基本操作

按键	作用
△	视角位置
□	移动
○	确定
×	取消
△	移动武器
▽	打开菜单
R	切换当前正在战斗时的特定功能键

遇敌

本作采用可见式遇敌，迷宫中的敌人是各种颜色轮廓的蓝红两个马塞克光标，而野外敌人则是绿红两色光标。它们在感知到主人公后紧追不舍。迷宫中主人公可以挥动武器，在敌人碰到自己身体之前对其标记进行攻击；这样在进入战斗后会确保先手优势。如果不能成功攻击就被碰到，则有很大几率陷入后手劣势，除非己方队伍的早期速度远大于敌方。敌人的移动速度非常快，可与主人公保持同速。一旦被追，除非切换场景否则很难摆脱。如果场景中同时出现两个以上的敌人，则几乎不可避免战斗。迷宫中有时会出现一簇敌人向主人公包围突袭，要等他们反应过来，再慢慢挑拨其中任意一个攻击，以免被抢得先手。

主人公在野外（除室外的东京地图）不具有挥动武器的操作，但此遇敌后的先后手基本由速度决定。与索姆的迷宫不同，野外均是狭窄的羊肠小道，摆脱难度更高。野外敌人的出现位置很固定，只要其没有觉察到主人公，光标在原地停留一会即会离去，玩家可以趁此时间遁逃。但不遁等待较长，并不比直接打来得省事。

可见式遇敌固然增加了操作感和紧张感，不过时间一长，尤其是玩家跑来跑去完成任务的时候，该系统就会显得颇为烦人（本作的自动战斗实在不给力）。这时解决我们烦恼的利器就来了——袖珍魔法エストマシナ。与系列以往作品里的エストマシナ一样，该魔法可降低敌人攻击数，不过并没有エストマシナ方便，要求即便使用了エストマシナ，在迷宫中还是初攻击到敌人光标方可避免战斗。不过在野外就很省事了，可以直接吃掉敌人光标，回避战斗。

难度调节

本作一周目拥有“候补生”和“新人”两种难度，分别对应EASY和NORMAL难度，普通玩家默认难度为NORMAL。如果早期被敌人偷袭，或者被敌人杀死，可以考虑将难度调成候补生，并不影响流程发展。通关之后追加新的上级难度“熟练者”。

无月龄后的一些变化

本作废除月龄系统，因此之前与月龄有关的项目均会变动。比如恶魔不会在满月时情绪亢奋，诅咒罩也不会随月龄的增加而变大。影响最大的当然是合体事故，本作无法利用满月提升合体事故发生率，好在除了英杰种族的仲魔外，其他没有多少必须合体事故才能合成的恶魔。

能力数值

本作的男主角和恶魔均是五维数值，不过除了以往的“体”、魔、魔、魔、魔，各数值功能如下：

属性	说明
体	影响物理攻击和物理防御力的值。
魔	影响物理攻击和物理防御力的值。
魔	影响魔法攻击和魔法防御力的值。
魔	影响魔法攻击和魔法防御力的值。
魔	影响魔法攻击和魔法防御力的值。

主人公每升一级获得可自由分配的5个能力点，玩家可自由分配。本作能力数值不像上作，而是集中体现在物理攻击力的值上，前期约500点能力全部加到“体”上去，即便是最终BOSS也经不住几回合的轰炸，基本是全程秒杀敌人的节奏。这种极端加点大幅拉开了主人公与仲魔的能力差距，因此那些高等级的仲魔就算学会了强力技能，输出能力远不如主人公。基本沦为“主人公输出，恶魔辅助”的局面。至于加点方式，小编还是推荐极端魔系，虽说本作几个物理派技能（如天崩号、冥界破）也很强，但魔法更厉害，从早期开始就针对对方的全种类弱点。



技能

主人公没有独特技能习得系统，其能使用的技能和魔法完全来源于仲魔。当有一只仲魔通过升级习得了它能够学会的所有魔法后，系统会提示玩家是否要把该仲魔的技能传授给主人公。传授项目完全由玩家自由选择，当主人公已经习得该仲魔的某项技能魔法，而被仲魔又满足了传授条件，那么两者重叠的技能会在主人公身上得到强化。举例而言，如果主人公已经习得炎系魔法体系，而另一只拥有A系的仲魔再传授魔法时，主人公身上的A系就会当前+1的标记，魔法威力提升。这种强化方式是有上限的，达到上限强化后，数字会显示为黄色（未达到时为绿色）。根据技能的不同，具体的强化上限有所差别，如万能系魔法的强化上限为+5，而普通四属性魔法的强化上限为+3。注意，仲魔的被动技能，即抗性提升、各属性威力提升等是无法传授给主人公的。

恶魔除了自身携带的技能外，还可以在合身时从亲代恶魔处任意选择继承。升级时，恶魔会随机出现技能突变，询问玩家是否要用突变出的新技能覆盖旧技能。

装备

本作没有道具系统，所以装备数量不算丰富，各装备的详细作用如下文。

剑：影响主人公通常攻击的威力，长枪、小刀、钝器也归入此类。该装备对于魔系主人公并不重要，不同武器挥砍动作有所差别，如装备长枪时攻击是枪刺，装备剑时攻击是劈砍。实际效果中会发现，如果玩家选择了魔系的加点方式，那么除了上半身和A、C、E以外的部件都不太重要。

杖：影响主人公魔法攻击的威力。

弹丸：影响魔法攻击的威力，并给魔法攻击附加各种属性，产生类似魔法攻击的效果。

头饰：提升主人公除“体”以外的所有能力数值，包括HP和MP。

上半身：为主人公附加对各属性的抗性，同时抗性也会产生对另一属性的弱点。

下半身：大幅提升HP上限，并对能力数值“体”产生影响的防具。

アウター：唯一可提升MP上限的装备，此外还会附加一些特殊效果。

任务

游戏中的クエスト是推进剧情、增加游戏趣味系的任务，分主线任务（メイン）和挑战任务（チャレンジ）两种。主线任务在流程中自动触发，必须完成以后才能推进剧情发展；挑战任务绝大多数与流程无关，算是玩家在通关过程中的填头调剂，少数挑战任务会掺杂在主线中强制要求玩家去完成。中立路线需要强制玩家去完成挑战任务，这算是例外情况，会在流程攻略部分予以详细说明。

挑战任务分为纳品型和目的型两种，纳品型的任务一旦触发，无需特别领取，只要收集齐指定数量的指定道具后便可直接去商会缴纳，该类任务可反复多次领取。目的型任务需要玩家主动领取（受领），领取后除非中途放弃（ボグアゲ），否则在完成任前是无法推进主线或接受其他挑战任务的。区别纳品型和目的型任务的最简单方法，是看任务说明的“依頼文”右侧是否有“経過”字样，如果有即为纳品型任务。

邪教の馆

喜闻乐见的恶魔合成所，本作中的邪教的馆不再限定特定地点，任意时刻打开菜单都可通行。点击进入后可直观地看到系统根据玩家当前等级推荐的仲魔（オススメ合体）。一般来说，推荐仲魔使用的素材恶魔都有比较好的技能，但品质差别比较大，玩家可以自行斟酌。

恶魔合体

恶魔合体分检索合体（全部为身合体）和特殊合体两种。本作取消了身合体，且目前无法制作御魂、凹技能不如一代方便，不知日后厂商是否会用DLC来补全。



检索合体

身合体全部以检索的方式来完成，点开所有“詳しく”可看到所有可设置的检索条件，下面由上至下依次解说。

使いたい仲魔を指定 指定仓库中的某一仲魔为合体素材之一，注意无法指定恶魔全书中的材料。

除外する仲魔を指定 指定仓库中的某一仲魔不为合体素材，用以将自己不想合体主力仲魔排除在检索之外。

おすすめの10体だけ表示 仅表示系统推荐的前10个仲魔。

未确认の悪魔だけ表示 合体结果中仅表示尚未说得加入、或尚未合体出的全新仲魔。

作りたい種族を指定 指定想要合成的种族，但要求玩家至少已经拥有一只该种族的恶魔方可指定。比如玩家想指定神兽种族，但若是恶魔全书中一只神兽都尚未登录，那么就无法看到神兽项，比较不方便。

作りたい悪魔を指定 指定想要作成的具体恶魔，按日语五十音顺序排列。

欲しいスキルの種類 想让合体结果拥有哪一类技能。

欲しいスキルの名前 进一步指定想让合体结果拥有的具体技能名，依然是只能检索已登录过的仲魔所拥有技能。

強くしたい属性 想让合体结果擅长哪一种属性的进攻方式，可指定物理系、魔法系、四属性以及破魔和咒杀。

悪魔全书の仲魔も材料にする 让恶魔全书中登录的仲魔也作为合体素材检索。

精英を材料から除外する 将精英从合体材料中排除。

合体事故

合体时有一定几率出现事故，出现事故后，合成结果会不按合合法则而突变成其他恶魔。提升合成事故的方法目前仅知道一种：先学会战斗中使用恶魔合体的辅助技能，然后让主人公被敌人打死，在HP为0的状态下进行恶魔合体。英杰种族的仲魔除了特殊合体的部分外，其他均要依靠触发合体事故才能作成。

合体限制和恶魔进化

合体结果的恶魔等级不能比主人公高，否则将不允许合成，但这并不代表恶魔的等级一定小于主人公，例如有些恶魔获得经验值升级后有可能出现进化征兆，如果玩家看到了红色的“进化”字样，不妨继续给该恶魔练级，这样进化后的全新恶魔等级完全可能比主人公高。由于进化是不经过合体过程的，所以也并未打破合体限制。

特殊合体

无法利用普通合体系则、仅能凭借固定材料合成的恶魔。特殊合体中部分需要完成特定任务才能解禁，还有一部分则是只需拥有其中的 一项合体材料便可显示出来。尚未拥有的合体材料标记为问号和阴影，不过玩家可以查看该材料所属种族和等级，有针对地作出。特殊合体的恶魔和素材如下



LV. 31 女神アリス	LV. 5 妖精ナ イア	LV. 7 妖精スプリガン	LV. 9 魔王メルゾム
LV. 32 魔王タム リン	LV. 7 妖精ビクノ	LV. 8 天文アズサラス	LV. 12 妖魔ケンタウロス
LV. 22 魔王ガイセント	LV. 5 妖精ナグリン	LV. 15 魔術カブツ	LV. 3 魔王ナガ
LV. 22 天界アメノウスメ	LV. 8 妖精ナハイア	LV. 2 モリイ	LV. 8 幻魔イクトイニク
LV. 24 狂神オグン	LV. 24 神獣カマブウア	LV. 24 幽鬼モウリヨウ	LV. 12 幽鬼カキ
LV. 27 狂神カネシロ	LV. 15 フトマダヌキ	LV. 8 天降ア クエントエル	LV. 3 妖馬ハビ
LV. 28 妖魔 イセクシ	LV. 7 妖魔ヒ クシ	LV. 8 妖魔ヒ クエント	LV. 3 外道ヒト ク リハ
LV. 31 非道ハヤクアロスト	LV. 5 妖魔シヤクアロスト	LV. 21 外道ナイトスト カ	LV. 25 外道オリアス
LV. 33 魔術ミノタウロス	LV. 15 妖魔シヤクアロスト	LV. 11 妖魔タム リン	LV. 33 妖魔 フ
LV. 34 天界フロストエ ス	LV. 5 妖魔シヤクアロスト	LV. 35 妖魔シヤクアロスト	LV. 15 妖魔シヤクアロスト
LV. 35 魔王メテウ サ	LV. 5 妖魔シヤクアロスト	LV. 34 妖魔フロストエ ス	LV. 15 妖魔シヤクアロスト
LV. 37 魔王メテウフロスト	LV. 5 妖魔シヤクアロスト	LV. 33 妖魔シヤクアロスト	LV. 15 妖魔シヤクアロスト
LV. 4 狂神アミーニウス	LV. 26 妖魔シヤクアロスト	LV. 31 妖魔シヤクアロスト	LV. 30 妖魔シヤクアロスト
LV. 42 妖魔アミーニウス	LV. 24 妖魔カラスティク	LV. 18 妖魔シヤクアロスト	LV. 31 妖魔シヤクアロスト
LV. 44 妖魔クラマテング	LV. 3 妖魔ボルダ カイスト	LV. 47 妖魔シヤクアロスト	LV. 28 妖魔シヤクアロスト
LV. 49 妖魔アリス	LV. 32 妖魔セクシタ	LV. 49 妖魔シヤクアロスト	LV. 41 妖魔シヤクアロスト
LV. 50 妖魔タム リン	LV. 25 妖魔シヤクアロスト	LV. 31 妖魔シヤクアロスト	LV. 32 妖魔シヤクアロスト
LV. 53 妖魔シヤクアロスト	LV. 34 妖魔シヤクアロスト	LV. 8 妖魔シヤクアロスト	LV. 25 妖魔シヤクアロスト
LV. 55 妖魔シヤクアロスト	LV. 29 妖魔シヤクアロスト	LV. 23 妖魔シヤクアロスト	LV. 32 妖魔シヤクアロスト
LV. 58 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト	LV. 24 妖魔シヤクアロスト	LV. 34 妖魔シヤクアロスト
LV. 60 妖魔シヤクアロスト	LV. 26 妖魔シヤクアロスト	LV. 43 妖魔シヤクアロスト	LV. 42 妖魔シヤクアロスト
LV. 69 妖魔シヤクアロスト	LV. 26 妖魔シヤクアロスト	LV. 43 妖魔シヤクアロスト	LV. 43 妖魔シヤクアロスト
LV. 70 妖魔シヤクアロスト	LV. 70 妖魔シヤクアロスト	LV. 33 妖魔シヤクアロスト	LV. 49 妖魔シヤクアロスト
LV. 70 妖魔シヤクアロスト	LV. 83 妖魔シヤクアロスト	LV. 68 妖魔シヤクアロスト	LV. 55 妖魔シヤクアロスト
LV. 71 妖魔シヤクアロスト	LV. 64 妖魔シヤクアロスト	LV. 73 妖魔シヤクアロスト	LV. 53 妖魔シヤクアロスト
LV. 72 妖魔シヤクアロスト	LV. 42 妖魔シヤクアロスト	LV. 6 妖魔シヤクアロスト	LV. 1 妖魔シヤクアロスト
LV. 73 妖魔シヤクアロスト	LV. 57 妖魔シヤクアロスト	LV. 58 妖魔シヤクアロスト	LV. 1 妖魔シヤクアロスト
LV. 75 妖魔シヤクアロスト	LV. 34 妖魔シヤクアロスト	LV. 61 妖魔シヤクアロスト	LV. 56 妖魔シヤクアロスト
LV. 75 妖魔シヤクアロスト	LV. 2 妖魔シヤクアロスト	LV. 37 妖魔シヤクアロスト	LV. 57 妖魔シヤクアロスト
LV. 75 妖魔シヤクアロスト	LV. 53 妖魔シヤクアロスト	LV. 83 妖魔シヤクアロスト	LV. 58 妖魔シヤクアロスト
LV. 78 妖魔シヤクアロスト	LV. 54 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト	LV. 37 妖魔シヤクアロスト
LV. 75 妖魔シヤクアロスト	LV. 42 妖魔シヤクアロスト	LV. 43 妖魔シヤクアロスト	LV. 36 妖魔シヤクアロスト
LV. 77 妖魔シヤクアロスト	LV. 48 妖魔シヤクアロスト	LV. 25 妖魔シヤクアロスト	LV. 36 妖魔シヤクアロスト
LV. 78 妖魔シヤクアロスト	LV. 42 妖魔シヤクアロスト	LV. 4 妖魔シヤクアロスト	LV. 52 妖魔シヤクアロスト
LV. 78 妖魔シヤクアロスト	LV. 55 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト	LV. 48 妖魔シヤクアロスト
LV. 79 妖魔シヤクアロスト	LV. 52 妖魔シヤクアロスト	LV. 42 妖魔シヤクアロスト	LV. 29 妖魔シヤクアロスト
LV. 79 妖魔シヤクアロスト	LV. 56 妖魔シヤクアロスト	LV. 4 妖魔シヤクアロスト	LV. 33 妖魔シヤクアロスト
LV. 80 妖魔シヤクアロスト	LV. 37 妖魔シヤクアロスト	LV. 24 妖魔シヤクアロスト	LV. 31 妖魔シヤクアロスト
LV. 80 妖魔シヤクアロスト	LV. 20 妖魔シヤクアロスト	LV. 25 妖魔シヤクアロスト	LV. 52 妖魔シヤクアロスト
LV. 82 妖魔シヤクアロスト	LV. 7 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト	LV. 75 妖魔シヤクアロスト
LV. 82 妖魔シヤクアロスト	LV. 44 妖魔シヤクアロスト	LV. 30 妖魔シヤクアロスト	LV. 8 妖魔シヤクアロスト
LV. 84 妖魔シヤクアロスト	LV. 73 妖魔シヤクアロスト	LV. 49 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト
LV. 84 妖魔シヤクアロスト	LV. 58 妖魔シヤクアロスト	LV. 82 妖魔シヤクアロスト	LV. 45 妖魔シヤクアロスト
LV. 90 妖魔シヤクアロスト	LV. 69 妖魔シヤクアロスト	LV. 68 妖魔シヤクアロスト	LV. 68 妖魔シヤクアロスト
LV. 90 妖魔シヤクアロスト	LV. 80 妖魔シヤクアロスト	LV. 65 妖魔シヤクアロスト	LV. 65 妖魔シヤクアロスト
LV. 91 妖魔シヤクアロスト	LV. 7 妖魔シヤクアロスト	LV. 82 妖魔シヤクアロスト	LV. 51 妖魔シヤクアロスト
LV. 92 妖魔シヤクアロスト	LV. 71 妖魔シヤクアロスト	LV. 71 妖魔シヤクアロスト	LV. 78 妖魔シヤクアロスト
LV. 95 妖魔シヤクアロスト	LV. 83 妖魔シヤクアロスト	LV. 80 妖魔シヤクアロスト	LV. 80 妖魔シヤクアロスト

恶魔全书

可查看已经作成的恶魔 即便是已经被舍弃的恶魔 其资料也可从恶魔全书中查看 花费一定金钱 即可从全书中任意召唤自己想要的仲魔。第 一次合成出的仲魔会自动登录到恶魔全书上 而“上书き登录”可以让玩家将升级过的恶魔覆盖原初数值的同恶魔 方便在召唤时能拥有已经练出过的技能和等级。

护腕妖精

护腕妖精パロウズ为玩家提供存档、读档、更改难度和查看游戏数据的支持，当然其最为重要的功能是开启辅助功能（アプリの 开启アプリ番消耗应用点数，主人公每升一级可获得10点应用点数，另外在宝箱或打倒部分敌人可获得特殊道具“APポイント10”），使用后也能增加10点应用点数。推荐开启的项目有マイスキル増設、仲魔リカバリ、ストック領域拡張、仲魔スキル軽量化、仲魔スキル増設、全书レーキダウン、Dリミット、心可与语言不通的恶魔种族对话；重要！アサンド系（向恶魔勒索会装，在映象的后期非常重要！）



パロウズ

路线分支

游戏拥有BAD ENDING、秩序、混沌和中立三种结局，具体通向哪个结局由玩家在旅程中作出的选项决定，选择倾向于オカド面、天使、秩序、オナタン的选项会使流程倾向偏向于秩序，选择倾向于东京、恶魔、混沌、マルカ-的选项则使流程倾向混沌，对双向方向的选项有一定制衡，在两个方向都没有极端倾向时则进入中立路线，中立路线也可以说是本作的真结局。

真目のナマリ

ワタカチカチカ 四ノアキカ

通关特典

无论哪种结局通关 存档后的 周目会自动追加高级难度“熟练者”、恶魔全书、已知恶魔资料、游戏履历和特殊合体的解禁都可自动继承 同时自动继承的还有マイスキル和仲魔スキル増設。队伍里的仲魔并不能继承 惟一可继承的仲魔只有添加在DPS卡片中的那一只。

一周目游戏时玩家可手动选择是转生游戏还是新生游戏 转生游戏继承前 周目的等级、应用点数、金钱、装备和道具 缺点是无法重置主人公的能力数值，新生游戏则是除了自动继承的要素外 其余一概不予继承。

战斗篇

在迷宫或野外与敌人标识接触后进入战斗，战斗和《真3》一样采用了“行动回合制”。我方每回合的行动次数=上回合队员数，一般是4个。队员行动一次消耗一个行动格，如果成功攻击敌方弱点属性可只消耗半个行动格，增加我方同一回合内的行动次数。而如果敌方的攻击被我方反射或吸收，则会瞬间消耗掉敌方的两个甚至全部行动格，同样等于变相增加了我方行动次数。完成增加行动次数的这一角色有一定几率发生“奸笑”（ニヤリ），发生奸笑以后，该角色在本回合内的攻击力获得提升，且容易回避掉敌方攻击。此外，战斗中选择“次へ”也可以只消耗半个行动格，如果当前行动的队员没有什么作为，不如将行动机会让给其他更强的仲魔或主人公。

战斗中按R键可以让队员自动战斗，提高战斗效率，如果学会了针对弱点属性战斗的辅助功能，还可以选择按L键自动战斗，能针对敌方弱点有效打击。

恶魔对话

主人公特有的会话功能，能够通过对话吸引并调教恶魔组成队伍。对话成功与否、是否调教到对话的选项是否符合恶魔的个性、空手并非100%成功，具备一定的随机性，有时即使是完全相同的选项，也有一定几率成功或失败。如果己方队伍中已经拥有同样的恶魔，则主动的恶魔则会立即停止战斗并离去，有一定几率赠与金钱或道具。

攻击属性与耐性

攻击属性分为物理、炎、冰、雷、风、毒、重力、冲击、魔法、万能和万能。万能是惟一不受属性影响的属性。

物理攻击属性分为物理、炎、冰、雷、风、毒、重力、冲击、魔法、万能和万能。万能是惟一不受属性影响的属性。物理攻击属性分为物理、炎、冰、雷、风、毒、重力、冲击、魔法、万能和万能。万能是惟一不受属性影响的属性。

物理攻击属性分为物理、炎、冰、雷、风、毒、重力、冲击、魔法、万能和万能。万能是惟一不受属性影响的属性。物理攻击属性分为物理、炎、冰、雷、风、毒、重力、冲击、魔法、万能和万能。万能是惟一不受属性影响的属性。

耐性一览

耐性等级 系统

耐	物理耐性 受到物理攻击时攻击力会大幅削减，且会减少追加攻击机会
耐	对异常性侵入耐性也无异常
耐	对连续“有”耐性性 能减少连续攻击对自己造成的伤害
无	对属性攻击耐性“无” 无效果
反	能够反射或弹回的攻击 反而对敌方造成打击
吸	能够吸收该属性攻击并转化为自己的HP

状态异常

受到敌人的部分攻击后可能陷入状态异常。
状态异常的种类如下：

异常名	效果	解除方法
睡眠	一定回合内无法行动	绝对 一定回合 使用魔法ハートビート
麻痹	无法行动	受到攻击，使用魔法ハートビート
混乱	不受玩家指挥擅自行动	绝对 一定回合 使用魔法ハートビート
沉默	攻击力大幅下降 并且会持续攻击其他队员	绝对 一定回合 使用魔法ハートビート
中毒	受到攻击属性的攻击后 有一定几率中毒 持续伤害 向玩家发出 却不造成伤害	绝对 一定回合 使用魔法ハートビート

练级大法

本作的经验数值前后落差非常大，前期动辄几十万，一上百万的升级要求经验让追求高等级神器的玩家备感煎熬。不过不用发愁，官方金手指可以轻松解决你的一切烦恼！所谓“官方金手指”是官方提供的付费下载任务，特别推荐其中售价为30日元的“地獄の沙汰もレベル次第”（被任何游戏中的敌人会随机掉落经验的魔导师，其中那本书使用6本即可让主人公或任意一个神魔升一级，而厚书更是1本一级，非常便利的同时也能破坏平衡性，当然下，想毫无难度地爽快练级冲关的玩家还是推荐使用的。



全路线攻略

第一章

实地训练

首先为主角取名,接着跟随声音的指引依次与ワルター和ヨナタン相见。OP影像后和イサカハ一起来到ミカト城。此时可以在城内自由移动和NPC交谈获得一些情报。

选择“ミカト城へ”→“アキユラ像广场”来参加仪式。装备上ガントレット后点击屏幕下屏确认。主角获得认可成为武士。

此后流程中会多次出现选择枝。其中大部分选择枝会根据玩家的选择而决定最终是走入秩序结局、混沌结局还是中立结局。在以下流程中,有关阵营倾向的选项均会标出其对“秩序”或“混沌”的偏向性。

01

分どうか

●
●

02

会ったことある?と聞かれる

●
●

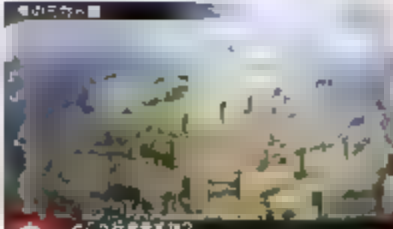
03

ナラクの入口前で初めてイザ

い、名前を聞かれる

●
●

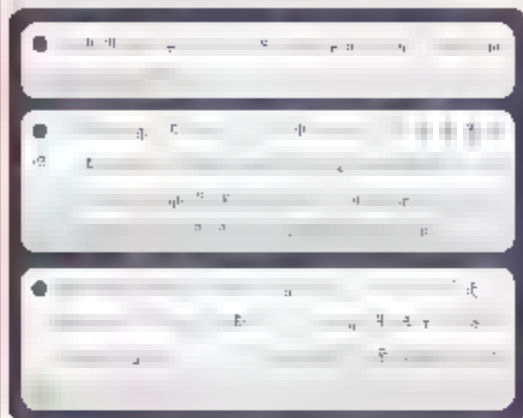
转天
早晨醒来
后和ワル
ター汇合
一起移动到
ナラクの
入口前。参



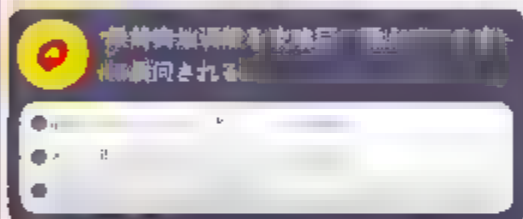
加实地训练。训练开始前会获得300块钱和愈しの水×5。另外“Qの鍛冶屋”和“Bの药局”开启。可以购买武器、防具及回复药品。不过现在就300块什么都买不起。

准备妥当后移动到“ナラクの入口前”。进入屋后接受训练。

这个魔窟中共需完成3个任务。前两个任务没有地图可看。要等到第三个任务才会出现地图。如果出现仲魔死亡的情况。可以回到宿舍去睡一觉。另外此时无论是主角还是仲魔的战斗力都很低。所以每次战斗结束后都最好存档。以防悲剧。



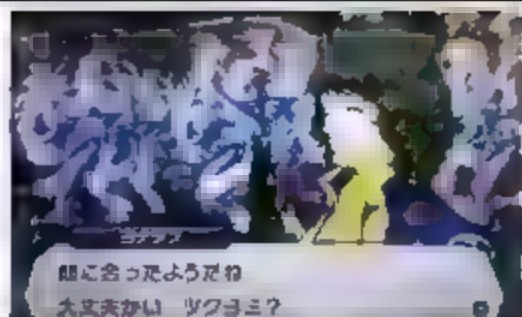
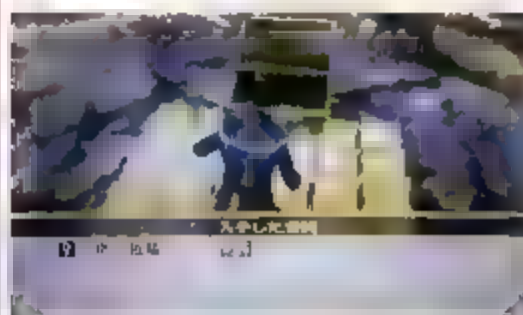
回到アキエラ广场时会接到新的任务“いざミカト城の屋上へ”。前往“待ち合わせ場所”和ヨナタン、ノルタ 一同前往屋顶。一番交谈后任务结束。



一觉醒来后前往“Kの酒场”，和老板K对话后查看黑板。之后打开菜单，选择“クエスト”+“チャレンジ”，此时会出现三个任务。分别是“悪魔を持ち爪を集めてくれ”、“ナラクの替を拾ってきてくれ”和“ナラクに胸く捕子の恩棒”。受注后二项任务。移动到ナラク。

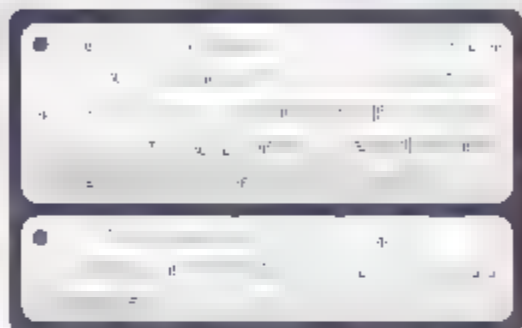
进入ナラク后会获得“悪魔合体”的情报。菜单中出现“邪教の馆”的选项。玩家可以在此将各个低等级恶魔合成一个等级稍高一些的恶魔。另外。此时在主要任务栏中还会出现“我が心の同胞に捧ぐ”这个任务。这个任务要先完成挑战任务中的一项后才能解除。

重来到ナラクの地下一层。这片区域内会出现一种红色的敌人。它就是任务要消灭のオルトロ



ス。这个怪物冰冻、耐火焰和咒杀。连续用水魔法就能轻松搞定它。

另外两个任务的完成条件分别为



完成一个挑战任务后返回“Kの酒场”。和K交谈选择“纳品する”，上交任务道具后“我が心の同胞に捧ぐ”随之完成。

接到主线任务“同胞の搜索を要請する”，这个任务需要进入ナラク的地下二层去寻找失踪的武士。这片区域内有毒沼泽，如果没学到解毒技能的话。就要去药局购入一些“解毒の乳液”。锻造屋中还可购入“骨作の剣”。

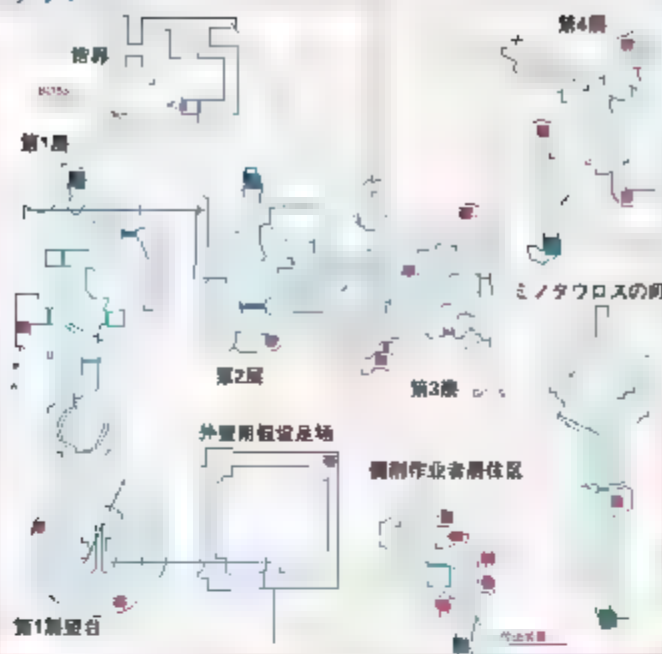
返回ナラク。来到第三层后从左侧的门进入。第一个岔路口往右走。打破尽头的触手进入第二层。往前走不远会出现一名身穿褐色披风的男子。他会召唤出两只ナガ来与主角交手。ナガ上来就会给自己上加攻击力的BUFF。打人很疼。利用火炎的弱点将它们迅速消灭吧（这场战斗无法说服它们成为仲魔）。

越过毒沼泽后再度遭遇被风男。这次他召唤出了邪鬼ウエンデノゴ。这个怪物火炎和电击。击败之后男子不甘心又召唤出了军势“DBSの群れ”。这场战斗有同伴的帮助。依旧使用火炎和电击魔法即可轻松搞定。

获胜后从前方结界进入。跟随少女的身影走到迷宫深处。遇到ステイヴン后进入旁边的房间可以复活死亡的仲魔。存档一下，继续走到尽头房间中。遭遇BOSS妖树アルラウネ。アルラウネ弱火炎、耐抗、被魔和咒杀。并且她还会使用毒属性的范围攻击。火属性攻击“アギ”对付这个BOSS非常有效，这个技能可以从堕天使メルコム处获得。

讨伐成功后返回宿舍。

ナラク



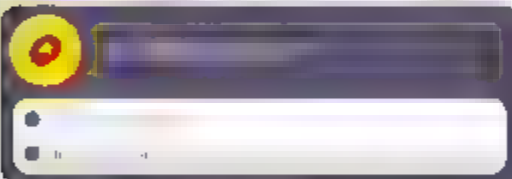
出現の要素	属性	属性/特殊/反特
外置スライム	水	物理
邪魔ラムジエルタ	氷	物理
氷魔ケンタウロス	氷	物理
凶暴ブレイ	氷	物理
妖魔ナミイア	氷	物理
妖魔モコイ	氷	物理
魔典グロウオン	氷	物理
妖魔チヤウノ	氷	物理
尸鬼サムライ	火	物理
魔天匠メルコム	氷	物理
妖魔ニルメコレオ	氷	物理
妖魔タンガタ	氷	物理



第二章

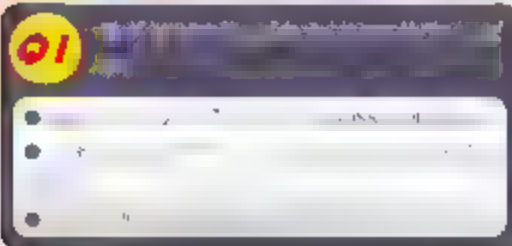
追跡者として

起床后接到任务“朝メシを食うぜ” 经过“ミカト城へ”・“城下町へ”・“ペン屋” 番交談后再去往ミカト湖和イサカル交談。

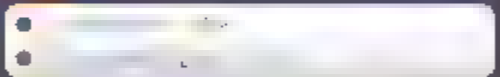


回宿舍休息。剧情后接到任务“生存者を発見せよ” 需要玩家在该区域内救出三组幸存者。在通往幸存者所在位置的路上会有红色的敌人阻挡 基本都是群体出没的军势，多用全体技能可速战速决。在地图最右侧的幸存者处会遭遇BOSS战 BOSS鬼女ストノケス弱冰、耐冰冻。

救出全部幸存者后出现新指令，通往森林深处的道路会开启。来到地图中间位置，打倒BOSS尸鬼イサカル。这个BOSS没有明显弱点，耐破魔和咒杀，尽量挑伤害大的技能来吧。在战斗中会出现两次选择肢 第一次选择关系到BOSS的行动回数，第二次选择关系到主角的阵营。

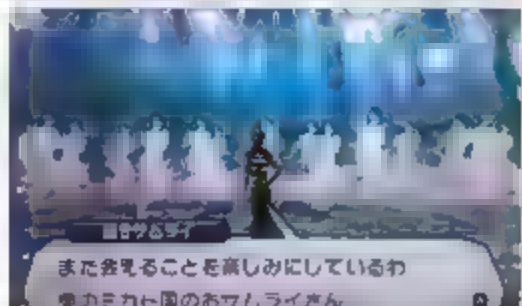
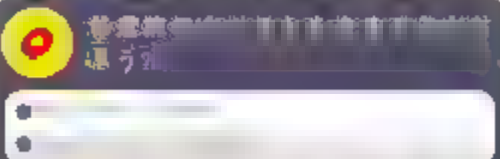


02 どの道を測してくれないか？



战斗结束后继续往森林深处走，在地图右上方遇到黑色武士。众人中了魅了术躲了过去 睁开眼睛眼前是一幅从未见过的景象。在ステイヴンの指示下往右侧前进 来到少女所在的场所。交谈后主角苏醒过来，任务完成。

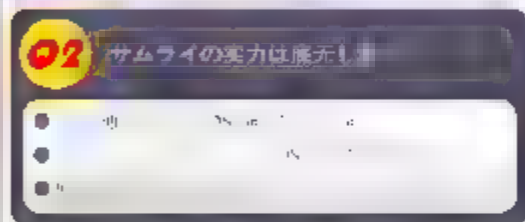
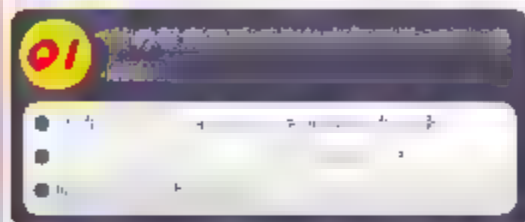
前往“紧急集会会场” 剧情后再到“Kの酒场” 查看黑板会获得新主线任务“黒きサムライを捕縛なさい”。此外还会出现多个挑战任务。



再次返回ナラク。从第一层原本的结界处进入第四层。在地图的右下角玩家可以开宝箱获得“ナラクの鍵”，用这把钥匙开启第一层紧锁的门后就能打通第一层到第四层的快捷通道。从左下角的断崖跳到另一侧，再往下走，会来到第五层。径直往前走一点会遇到扇门，门后就是BOSS魔兽ミノタウロス了。记得存档再开门。这个BOSS实力不俗，火炎伤害无效，弱冰结。最好队伍里能有两个以上角色可使用冰结攻击，否则要想取胜会相当艰难。战斗中会出现两次选择肢，分别是



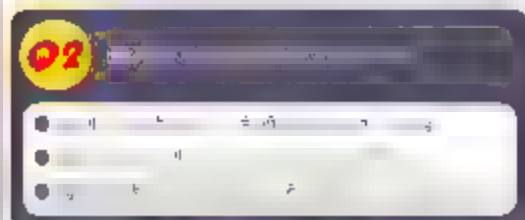
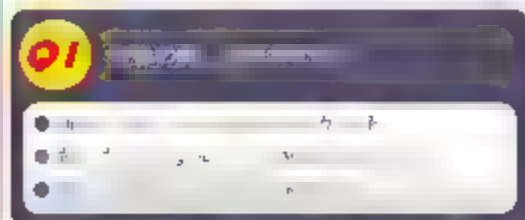
出陣武器	属性	耐性/弱点/属性
鉄甲ヒッケン	炎	火
四角メソウ	氷	氷
両肩カマノブツ	炎	炎
悪魔ティグク	氷	氷
妖精スノッカン	氷	氷



战胜ミノタウロス后继续往前走，主角获得新武器。这片区域内还可以开启传送装置，并获得新任务“すべてのタミナルを開放なさい”。

来到外壁用假说足场，ステイヴン出现。交谈后玩家就可利用最近通信来和其他玩家交换恶魔了。

继续往前走会来到圆形的第 展望台。从中间的入口进入触发剧情。随后是BOSS战。BOSSメデューサ的弱点是冲击系攻击。队伍中至少要有两人能使用“ザン”这个技能才会相对轻松一些。另外BOSS还会频繁使用火属性和雷属性攻击，注意开战前要调整好身上的装备。战斗中同样会出现两次选择肢，分别是



第三章

上野の地下街

获胜后走下楼梯来到B1。一段剧情后抵达东京。接到任务“恶魔讨伐队基地を探し出す”。控制主角往左侧前进。来到上野站。进入前方的地下街。这里算是个小据点。有武器店、猎人商会等等。进入地下街后右数第一个房间是传送装置。需要消灭一组恶魔后才能使用。

和露天商店的老者对话。选择第二个选项后要求输入密码“アルカソングラ”。这样就能使用密卖所购买武器和防具了。

到“ハンター-商会”中和站在右侧的男子对话。接到任务“ビアレイ退治”。

由地下街西侧出口来到不忍池。前并位于地图中央偏上一点的船渡点。往里走会出现恶魔ビアレイ。这场战斗分为两个阶段。首先ビアレイ会召唤出军势。用AOE技能迅速将其清理干净。然后ビアレイ就会登场。ビアレイ没什么太有威胁的招式。弱

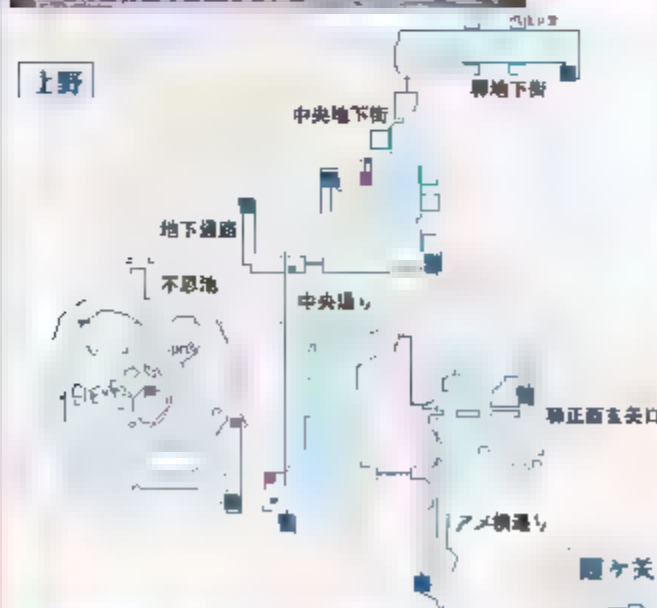
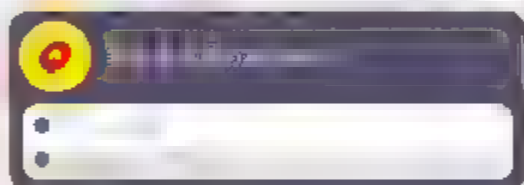
点是火炎魔法。胜利后获得ビアレイ的头。本任务结束。

返回东京的大地图。前往东南方的两国。将ビアレイ的头交给恶魔集团的首领后。在他们的帮助下嘉利来至千代田地区。这片地区能进入的地方很多。但现阶段都没有特殊剧情出现。先往南走再往西走来到霞ヶ关。

前往地图左侧中部的电梯间入口。会遇到一名男子的阻拦。和他对话后选择“わからない”会出现敌人地灵ツテグモ。它的弱点是冰结和冲击。多用“ノブ”和“ザン”就能轻松解决。

乘坐电梯来到地下。直行来到地下一层。右数第一间屋子里会遭遇战斗。全部都是妖精系。不算强敌。但她们会使用回复魔法。故还是应速战速决。胜利后解放该处的传送装置。

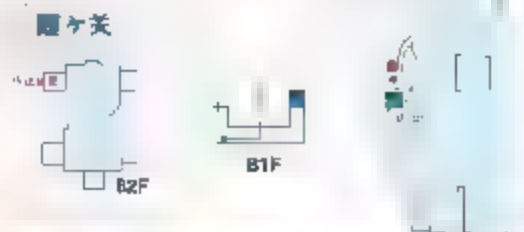
再前往右数第二间屋子。剧情后获得ID卡。用它可开启左数第一间房子和正前方恶魔讨伐队基地的门。进入基地内任务“恶魔讨伐队の基地を見つけなさい”自动完成。一段对话后会出现选项



出現の悪魔	属性	属性/元素/攻撃
暗黒チコトウタ	暗	炎 氷
妖術カクエノ	沖	火
妖魔オ		
幽霊・セナシシ	幽	火
悪魔ボルタ	ガイ	炎
スト		
外道フリガン	風 沖	炎 氷



出現の悪魔	属性	属性/元素/攻撃
女王カ	火	炎 氷
妖術カク	氷	火
邪道トウモロウ		
幽霊ストリクス	炎 氷	炎 氷
妖魔アスミ	氷	炎

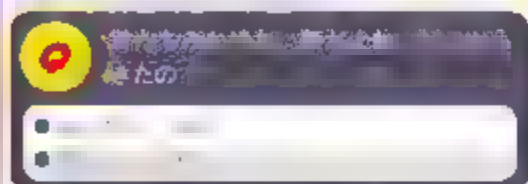


第四章

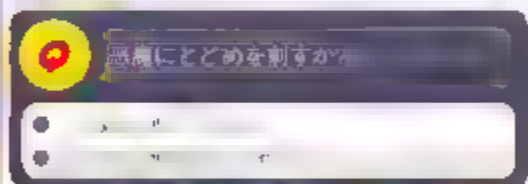
新宿三都厅

回到大地图 移动到神田后支付500块钱渡河。这片区域被毒沼泽覆盖 需要消过毒沼泽向西走 直到遇到ハンタの女 再往南走，来到一片灯火璀璨的高楼区就是新宿了。

进入新宿后 往前走一点就会遇到女子高中生ヒカル，出现选择项。从少女口中得知在池袋的某家书店中有关于黑武士的情报。

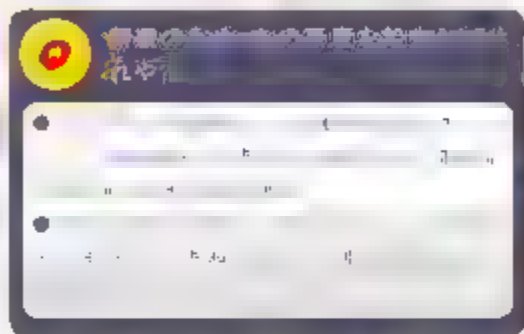


同上野一样，在新宿的地下街中也存在着各种店铺 先到地图上方开启传送装置 然后到ハンタ-商会一层的楼梯口和男子交谈 再前往ハンタ-商会 查看揭示板获得任务“コープスどもをやりやがれ”。先打开菜单 选择挑战任务中的该任务 将真受注 再返回男子所在处，对话后出门。该任务要打倒7只尸鬼コープス 它们的身影在地图上呈紫红色 弱点为火炎魔法。全部7只消灭完后BOSS幽鬼デスラン就会登场 她的弱点是电击，物理攻击的效果不大，尽量选择魔法输出吧。中途会出现选项



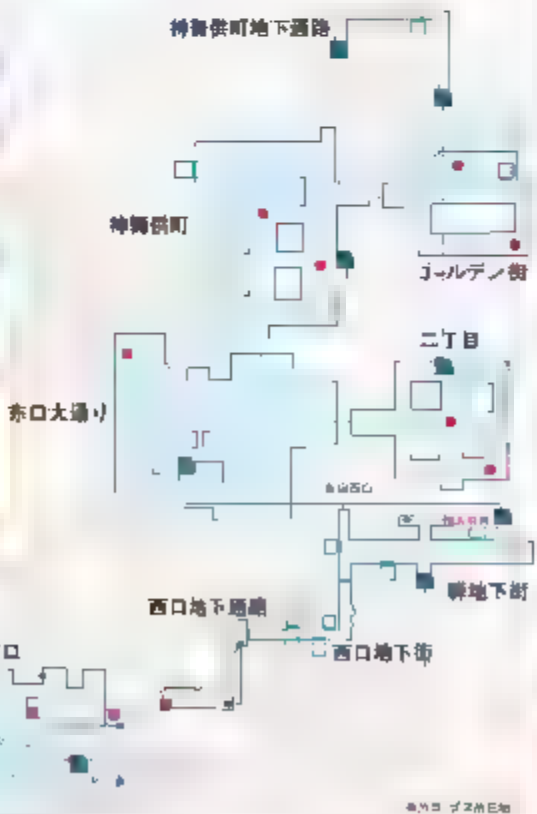
出現の悪魔	弱点	耐性/沈黙/反射
幽鬼・カブライウス	炎	弱
幽鬼・インゲンタクラ	炎	弱
幽鬼・スズキ	炎	弱
幽鬼・シャクアロスト	炎	弱
幽鬼・ヤベクラナ	炎	弱
幽鬼・オハリヨシ	炎	弱
幽鬼・タロ・マン	炎	弱
幽鬼・サイトスト・カ	炎	弱
幽鬼・マカブル	炎	弱
幽鬼・ウリウリ	炎	弱
幽鬼・ヨモリユメ	炎	弱
ゴロンキの群れ	炎	弱

完成任务后返回新宿地下街，往西走到尽头 和站在铁闸门前的男子交谈 获得新主线任务“いざ 都厅の悪魔退治”。从男子身后的通路前往西口 驛前。一直往西走，进入虹门后遭遇都厅的BOSS。这里阿修罗会的男子会提出质问



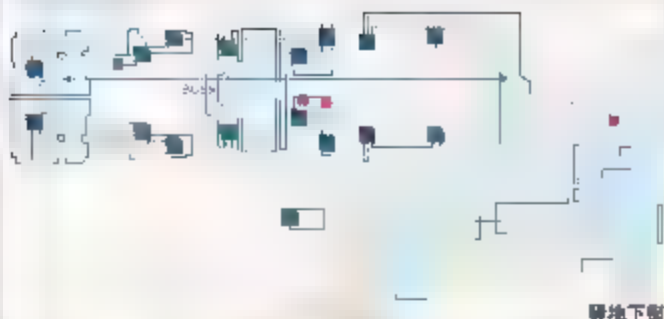
无论选择哪一个分支 只要战斗胜利，任务就会完成。返回地下街 再回到大地图上，往上走 越过毒沼泽后经过饭田桥的地下道抵达池袋。

新宿东口



赤口・ゴロンキの群れ

新宿西口



■ 地下街

出現の形態	語彙	属性/年代/性別
印象的	インテリ	学
因縁	イナマデ	学
近頃	キキモラ	学
反響	コトバチンダ	学
以白	ウツ	学



第五章

来到池袋 使用地灵の护符打破结界 得到新任务“セイオウホ狩りのススメ”。从第一个区域跳到地面后 由东侧来到第二个区域 进入ガイア教团成员把守的大门 来到恶魔的结界中。即将走到尽头时遇到教团红衣女子カガ 她会召唤出圣兽セイギウカイ阻挠我们。好在没什么有威胁的技能 轻松搞定后存个盘 进入前方房间打BOSS地母神セイオウホ。

セイウボの弱点は冲击。不过一开始的冲击对她起不到什么效果。紧接着教团成员会出现帮忙。カガミ牺牲性命为代价削弱了BOSS的防御，之后再冲击系魔法对她狂轰滥炸即可。但这个BOSS的血量很厚。要做好打得久战准备。开战前补足MP是很有必要的。获胜后任务“セイウボ狩りのススメ”完成。

从サンジョイン前左下方的出口返回地图
柱上骑行来到池袋的地下街 这里已经彻底荒废没有商店能用了 不过在地图上方的小房间内依旧有
传送装置 需要击败「夜魔キウン+夜魔インキユバ
ス×2」这个组合才能使用。キウン的弱点是水结
インキユバスの弱点是电击。

从右侧的楼梯来到池袋 东口 驿前 这片区域内

有大片沼泽存在。如果回曼药不够的话可以坐传送装置回城去买。从地图右下方的门进入恶魔结界中，往前走出不远就会遇到曾经交手过的リム军势。可以选择打或是不打，不过如果逃避掉的话リム军势还是会反复出现的。要点是冰镜系攻击，好在血量不高，基本能在一回合内搞定。来到尽头的房间里，遇到黑武士，会有两个选择肢。

Q1 東京にすめと言われたら使ってもいいと思えるかしら

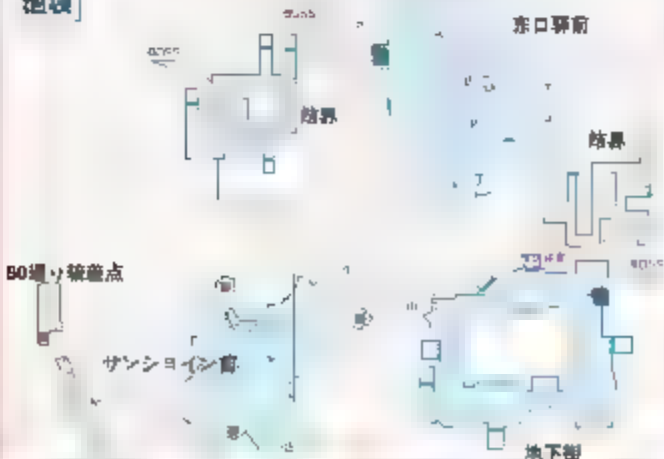
1. ☐ L
 2. ☐ L
 3. ☐ L

Q2 どうしますか?

- $\frac{1}{2}$ $\frac{1}{2}$

无论如何选择 任务“黒きサムライを捕縛なさい”都会完成 然后自动回到ミカト国。

迪模



出口要聞

結果

地下相

凶悪の忍重	弱点	耐性・属性・相性
毒灼と毒雷吊吊	毒	増 焼 毒 毒 見
天女世	電 光	沖
邪牙 シウ・ミウ	火	氷
妖鳥 ヨカクチヨウ	風	銃 甲
聖龍五キ・マロウ	火	氷
妖魔カラステンゴ	氷 電	火 破
妖魔工	鉄 沖	盾



第六章

新宿御苑と封霊塔

和二人分开后前往城内的“オベリスク广场”观着黑武士的处决仪式。没想到摘掉黑武士面具后露出来的脸居然和修女ギヤビ一样。尽管黑武士最终被执行了处决，但她所说的话却已动摇民众的心。转天接到ギヤビ的指示来到“修道院”中，领取任务“同胞たちに救いの手を”。

从传送装置来到新宿，返回大地图，绕行到右下方的“新宿”进入。新宿御苑的地图不算复杂就是个圆形，进入后往左走，用道具可以熄灭火焰墙。来到南侧出口处遇到一位男子阻挡，选择“そうだ”后和魔王バロール交手。这个BOSS会频繁使用火焰魔法攻击及范围攻击，团队中最好能有个可以用群体回复魔法メディア的人负责抬血线。バロール没有明显的属性弱点，火焰和冲击攻击对它都没有效果，多利用物理攻击来磨血吧。

要解决的，一位同胞就关在封灵塔カゴメ的一个房间中，一个房间全部都有BOSS看守。随天使ムルムル和堕天使イモ，这两个恶魔的弱点都为冰结，不难解决掉。第二个房间中是BOSS魔王アスモデウス，它会提出选项，必须选择帮助修道男才能推动剧情。BOSS弱冲击系攻击，会吸收火焰伤害。它的难点在于必定会先制攻击，并且起手就会有一个大伤害范围技。队伍中4个人最好都能使用冲击系魔法，并且有一人要学会使用回复魔法メディア。

战斗胜利后回到新宿使用传送装置返回修道院，任务“同胞たちに救いの手を”达成，接到新任务“黒きサムライを杀せ”和“いざ、泥谷へ”。

新宿御苑



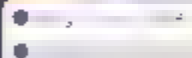
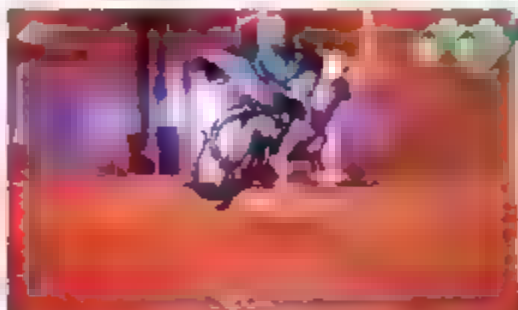
新宿御苑

カゴメ

出現の場所	属性	属性/天敵/反射
新宿 マントレイヤ	火	
堕天使 オッファス	氷	火 氷
邪魔モンスター	沖	炎
アトチムカブラ	電	雷 氷
邪魔オキクム	氷、沖	炎

封霊塔カゴメ

出現の場所	属性	属性/天敵/反射
邪神 アイメイト	雷	雷
邪魔オキクム	氷、沖、炎	炎
堕天使 ヴレバース	炎、沖	氷
人形アシクラウマン	炎	炎
邪神ヒロアの邪神		炎、雷、氷、炎
魔王シユンザ	沖	氷
堕天使アンタリアン	電	氷、雷、沖、炎



第七章

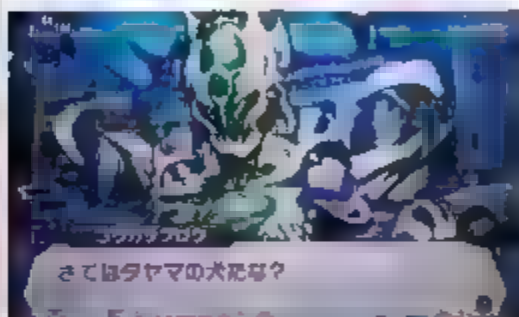
11-11

传送回新宿后来到大地图往西南方向走，直来到三轩茶屋。经过这里的地下道可抵达涩谷。从驿前交叉点一直往左走，抵达108前，然后从地图下方进入地下街。这里的商店全部可以用。先到地下街B去开启传送装置，继续先打败龙王ヤマタノオロチ。此龙魔弱电击、火炎和冰结攻击无效。

涩谷的地图非常大，玩家移动时可参考攻略的地图。此番的目的地是道玄坂的尽头，但不能从108前进入道玄坂，只能沿着地下街C→西口驿前→マルクンテイ内。道玄坂的顺序来移动。来到道玄坂地图的最上方后任务“いざ 涩谷へ”完成。和男子交谈后入手新任务“コウガサブロウを杀りやが

れ”，继续往里走遭遇BOSS龙神コウガサブロウ。弱点依旧是冰结系魔法。注意它的范围攻击会造成不小伤害，需要及时用メディア拾血线。获胜后任务达成，获得新任务“いざ 六本木へ”。

返回大地图，往右走一点的高楼群就是六本木，和タヤマ交谈后他会提出任务“ユリコを杀せ”，只能选择接受。回到涩谷使用传送装置抵达露ヶ关，往右上方走，来到两座高楼中间的“丸ノ内”，这里就是东京驿。



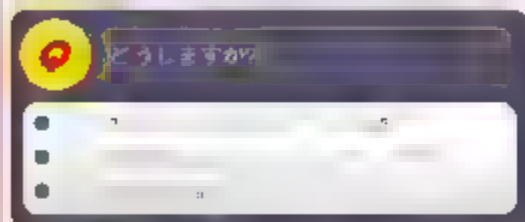
出谷の真像	属性	属性/元の属性
ストクナ	電、氷	氷
地獄スダマ	火	毒
妖魔デス	電	毒
口無サムライコブス	火、毒	毒
妖狐ユブリン	電	
妖狐セレンテ		冷
妖狐インキニハス	毒	中、電
邪龙ヘンリスク	冷	毒
邪サスクグスロ	火	冷、冷
妖狐ケルヒ	冷	毒
魔界・アリシヤク	毒	電
军神妖魔の獣	毒	火、冷、毒



第八章

銀座で玩地本愿寺

进入东京驿后往左走到尽头会遇到教团的人 此处会出现选择枝



无论如何选择都会进入战斗 妖鬼モムノフ的弱点是冲击系。胜利后继续往前走来到银座的地下街。往右则走开启传送装置 这里因为受教团控制所以并不需要战斗。

从地下街往下方走 外出来到大地图后再往前走 点进入筑地本愿寺。进门后遇到 名信徒 获得挑战任务“试练を乗り越えよ”（需进入菜单中受注）。这个任务要求玩家抵达本堂 但要顺利抵达必须先消灭路上的所有红色敌人才行。玩家可以

参照地图上的数字标号来移动 抵达本堂门前时会有BOSS战。

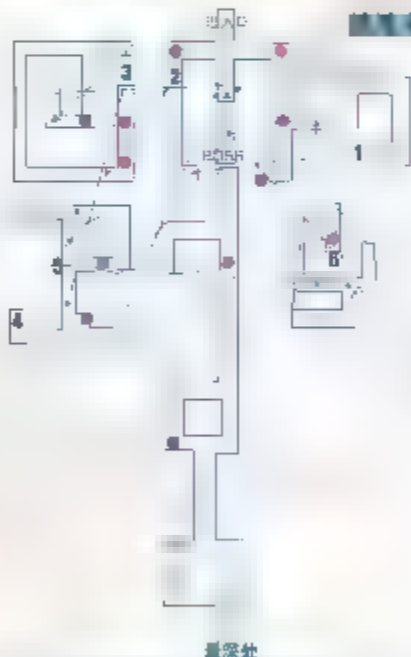
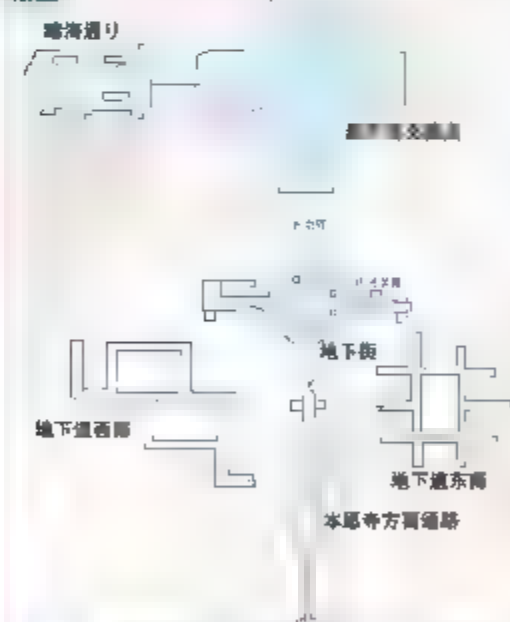
BOSS鬼女ターラカ没有明确的属性弱点 使用高伤害的物理攻击或枪攻击来解决她吧。

进入本堂中 任务“试练を乗り越えよ”完成。一群人掉进了哲学的回廊。这里会有出现 个选择枝 持续选左的话偏混沌 持续选右的话偏秩序。

和莉莉丝 番交谈后、フルター高队 获得任务“真の悪を教えてあげる”。直走返回本愿寺 再返回银座地下街的中央，遇到正在交谈のフルタ 和ヒカル。从ヒカル处获得“マソチの箱”，然后从传送装置移动到新宿。



銀座

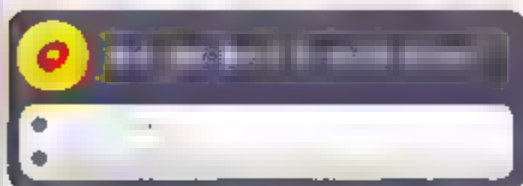


出現の悪鬼	弱点	特性/无敵/反射
悪魔インフェルノ	中 破	火
妖鬼ヤマウロ	被 咒	物 破
妖鬼ミナヤクシタ	中	電 咒
アトイナバシロウサキ	被 火	被 咒
人間ガイアマン		被 咒
邪天使オセ		无
人間ガイアウ マノ		被 咒
魔物ネコマタ	被 電	火 中
邪魔ヒメヤ チヤ	火 破	中 咒
天女ネタリヒメ	被 咒	中 破
邪鬼ラクシヤ サ	被 破	物
幽霊チユルル	被	咒 无
魔王エルンダ	火	被 電

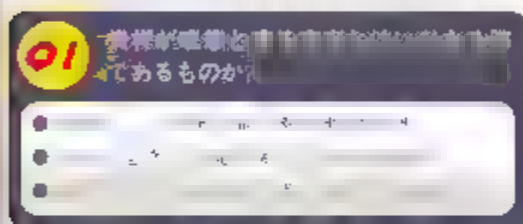
出現の悪鬼	弱点	特性/无敵/反射
ミルカイアマン		被 咒
邪魔ビシヤ チヤ	火 被	被 咒
妖鬼キョク	火	電 中
悪魔インフェルノ	中 破	火
ミルカイアウ マノ		被 咒
幽霊エンタ	被 中	火 咒
邪魔ネヒロス	中 被	被 咒
妖鬼ヤマウロ	被 咒	物 破
妖鬼ヨモツイタサ	被	咒
魔王ハロル		火 中
邪魔キウノ	被	被
妖魔アトガツサ	被	咒
邪天使オセ		咒

第九章

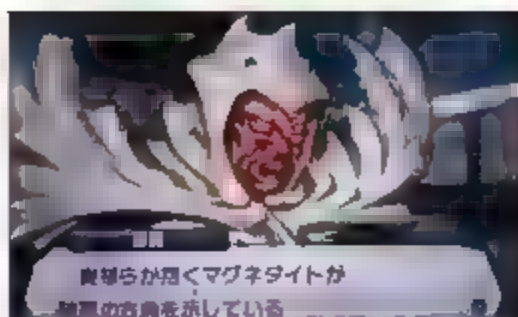
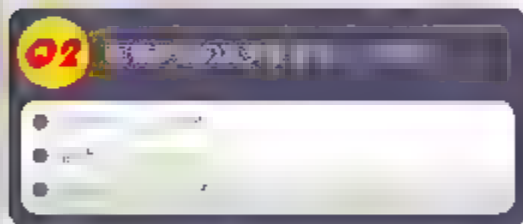
从新宿地图右上角的出口来到东口大通り，再从上方的出口来到神舞供町 前往右上角のフロリダ店。回答フジワラ提出的问题



剧情后フルタ 归队，返回新宿 通过传送装置抵达涩谷 返回大地图 一直往东走 来到ミッドタウン。ミッドタウン被恶魔英杰テンカイ守护着 一定要进行战斗。テンカイ无特定的弱点，给予一定伤害后他会向主角不断地提问



玩家回答这个问题时应选择与自身属性相应的答案 可提升主角的能力。



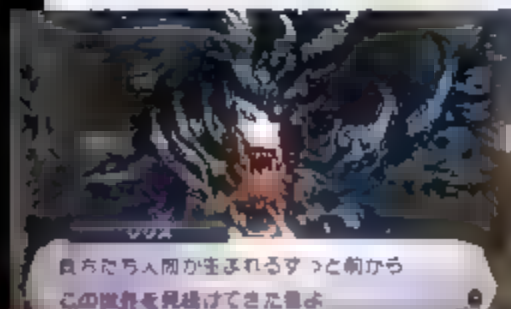
胜利后乘坐电梯经过33楼、43楼抵达54楼 进入电梯旁的房间 和天使マンセマツト交谈后 楼的结界就会消失。

返回1楼 进入刚才被火焰隔断的区域，经过从业员用通路、旧陆军地下壕 抵达迷宮ヒルズ。

B7F北侧的房间中可以入手一把2番的钥匙 B8F同样是在北侧房间中入手3番的钥匙 来到B9F的西侧房间中姜与死者军势交战，LV47的等级较高 集中使用炎炎魔法攻击吧。胜利后得到4番的钥匙 前往北侧的电梯使用钥匙来到B51F。下楼梯后正前方的房间中了解到赤玉的真相 任务“真の悪を教えてあげる”完成。离开房间后空间会变成红色，上电梯后不久出现剧情 醒来后已回到六本木ヒルズ。

新任务“然るに对方よりの传言です”开始。回到涩谷乘坐传送装置返回ミカト国 前往城下町のシンシユク村への道 剧情后出现路线分支 选择秩序的话前往ナラク入口和ヨナタン汇合，选择混沌的话返回宿舍和フルター汇合。此处是游戏中首个分岔点 如果要体验两条路线的剧情的话，就要在作出选择前另存一个档。

真・女神转生Ⅳ



ミッドタウン

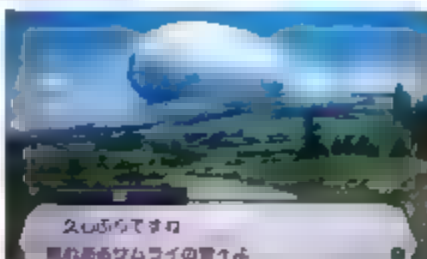


出現の悪魔	弱点	耐性/无伤/免疫
モグテイル		物
吸血鬼アルカ	氷	被
吸血マキグモ	氷	被
吸血シカキ	火	被
魔王ゲンブ	火	被 毒
魔将シロウジロウ	氷	火
邪鬼オカ	電	物
魔将ヘル	火	氷 被

逆さヒルズ



出現の悪魔	弱点	属性/特徴/反則
好色サリケム	心	不 死
地雷デイクノ	心	不 死
地雷トラレクト	心	不 死
凶鳥グルル	心	不 死
転倒ワルキ	心	不 死
狂走アルケミ	心	不 死



第十章-1

返回銀座軒柱筑地本願寺 遇到濒死的男子后选择“ベンチへむかう”，直至来到防空壕 向在下方前进 开门打BOSS邪鬼キリメカラ。物理攻击和銃击对这个BOSS都没有效果 而且它的攻击力高、行动回数又多 群体回复魔法是必不可缺的 另外也可以给我方上回避率增加的BUFF来减少受伤的几率。

继续往里走 快要走到地图下方的门口时 一位女信徒会变身成鬼女タキニ-与我们交手。她的弱点是冰冻攻击，整体实力比前一个BOSSキリメカラ要低不少 持续冰魔法攻击就可搞定。

进入前方的房间中打BOSS夜魔リリス。弱点是锐击属性，电击系攻击会被吸收 另外莉莉丝使用的魔法攻击也是电击系的 开战前记得先把弱电击的仲魔换下场。同之前的BOSS一样 リリス受到一定伤害后就会向主角提问

前往六本木ヒルズ，从人质手中获得钥匙 然后返回逆さヒルズB9B51F。来到正上方的房间中 得到密码的情报 然后前往地图上方的房间 和工场长交谈获得密码“1603”。输密码的地方在下了楼梯后的右边 如此一来所有无法进入的门就全部可以打开了。玩家可以先乘坐左下角的电梯回到B7F 拿武器“凶鳥丸” 再去右下角打BOSS。

邪神ヤソマガソヒの弱点是火炎攻击 比较恐怖的是它的“太古の怨念”这一招 会给我方施加毒、风邪、麻痹、睡眠等多种不利DEBUFF 没有解除这些DEBUFF的话，最好就将全队全部换成可使用火炎攻击的，争取在一回合内解决掉它。

返回大地图 经过涩谷往北走 路过千駄ヶ谷时进入会有一段剧情 然后继续在大地图上往东北方向前进 来到市ヶ谷驻屯地。ヨナタノ路线中这里不需要打BOSS，一直来到B3F的最下方的房间 ワルタ 出现向主角提出质问

Q1

この場所をどうやって見つけたの？

● 1. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 2. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 3. 市ヶ谷駐屯地から来た。

Q2

この場所をどうやって見つけたの？

● 1. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 2. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 3. 市ヶ谷駐屯地から来た。

Q1

この場所をどうやって見つけたの？

● 1. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 2. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 3. 市ヶ谷駐屯地から来た。

Q1

この場所をどうやって見つけたの？

● 1. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 2. 市ヶ谷駐屯地から来た。
● 3. 市ヶ谷駐屯地から来た。

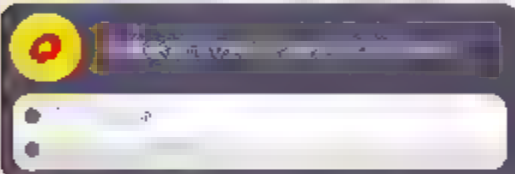
打倒リリス后，“悪きサムライを杀せ”和“ユリコを杀せ”这两个任务同时完成 获得新任务“阿達しがするのた”。

第十章-2

返回银座赶往筑地本愿寺，入口处收到教团民众的欢迎。进入正堂和リス会面，得到新任务“真の乐园へ連れて行ってあげる”。传送到涩谷，来到大地图后往北走进入千駄ヶ谷，与BOSS龙神コウガサブロウ交战。这个BOSS和之助并无区别，依旧是用冰结界击来解决它。

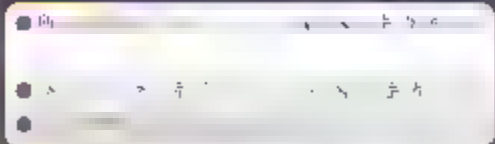
获胜后往右上方走来到市ヶ谷驻屯地。地图和ヨナタン路线是一样的，但多了几个BOSS要打。B2F西侧的小房间中打英杰ミチザネ，弱点是冰结属性。东侧的小房间中打天津神オモイカネ，弱点是火炎属性。两个BOSS全部消灭后B2F的火焰结界才会解除。

来到B3F地图最下面的房间进入，先回答一个问题。

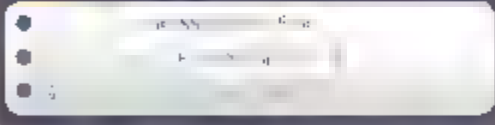


打BOSS英杰ヤマトタケル。它没有明显弱点，但会反射电击系攻击，给予一定伤害后BOSS会提出质疑。

01

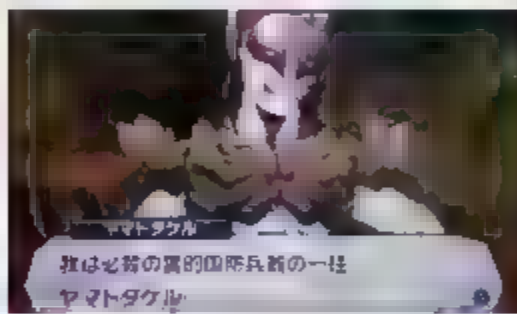
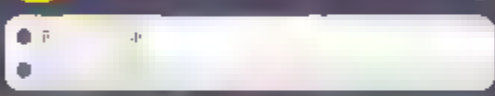


02

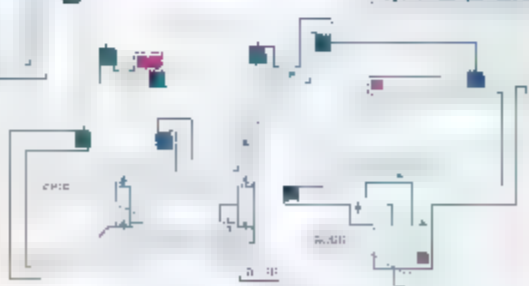


战胜BOSS经过一段剧情回答日影提出的问题。

03



市ヶ谷驻屯地



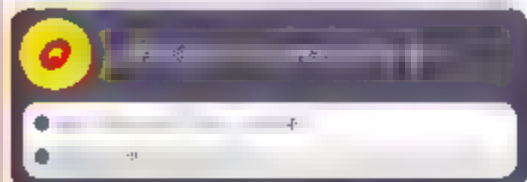
出現の場所	属性	特性/必殺技
電光クロト	神	火 雷 雷
天照サラスツクテイ	火	氷 雷
玄ミフロホロフ		雷 氷 雷 雷 雷
天照カチコミの雷		雷 雷 雷
鬼カラケノス	氷	雷
邪鬼グレンデル	雷	雷 雷
邪鬼オルクス	火 雷	雷 氷 雷 雷
鬼カアトロホフ	火	雷 雷 雷
邪鬼カチコミの雷		雷 雷 雷

真・女神転生Ⅳ

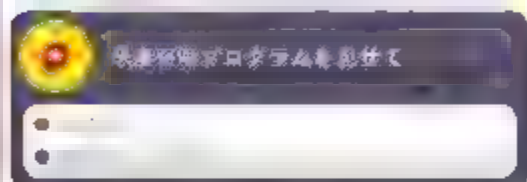
第十一章

砂漠の示

醒来后和ヨナタン、ワルター汇合，来到外面后发现东京已经变成了一片荒野。往西北方向前进，在一片圆形沙地中有一块建筑废墟。新宿 进入其中遇到一批难民，出现选择肢。



一行人被带入一间空旷的房间中，一个纯真的声音向众人提问。



之后可以自由移动，但是此时地图机能还没有恢复。玩家只能跟着感觉走了。来到上一层，在通往地面的楼梯的右侧房间中和アキラ交谈，アキラ提出要用装置作为报酬让主角帮他消灭魔王ブルート，只能选择接受。

地图机能恢复，获得新任务“君たちを救世主と见入んで”。前往楼梯时还会接到任务“いざ 砂漠の淫谷で悪魔退治”。

来到大地图，往右下方走，来到魔ヶ关。进入恶魔讨伐队基地，右数第一个门是传送装置，传送至淫谷。进入地下シエルタ内部，再来到恶魔的结界中，走到最上方的房间展开BOSS战。

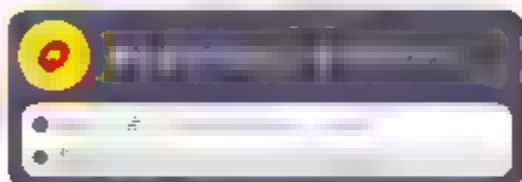
第一个BOSS是军势自博の群れ，弱点是火炎魔法，没什么难度。打倒军势后死神インシュタム就会登场，她会以极高频率使用全体即死魔法，如果玩家和仲魔都不耐咒杀的话，每回合给自己上1块

“テトラジャの石”也是个不错的战术。胜利后任务“いざ 砂漠の淫谷で悪魔退治”完成。

从淫谷的传送装置回到魔ヶ关，来到大地图往右下方走，越过大桥后来到ブルート城。一进城就遭遇军势P.A.M.的袭击，虽然没有属性弱点，不过血量也不算厚，多片群体攻击技能很快就能解决掉。

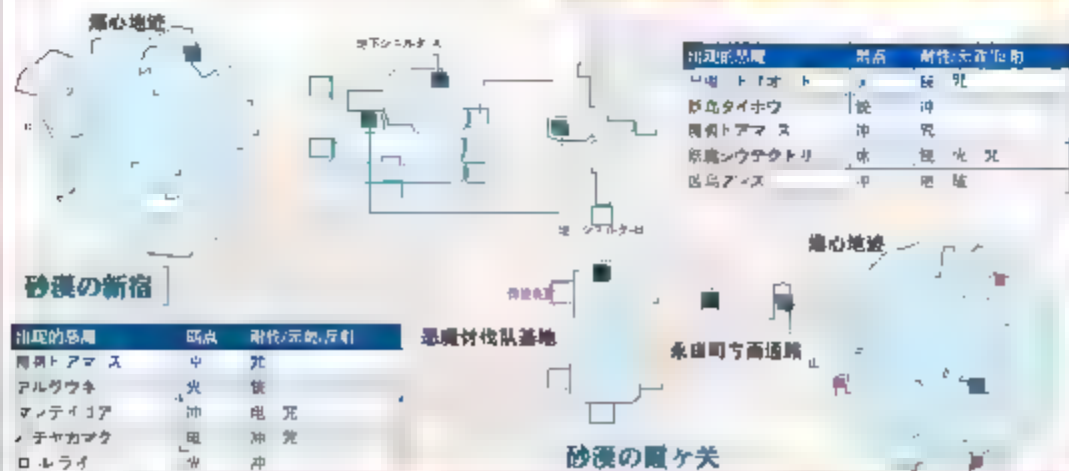
ブルート城的地形较为复杂，大家移动时可以参考地图的标号顺序来走。来到标号12处，再往前走就是BOSS战了。

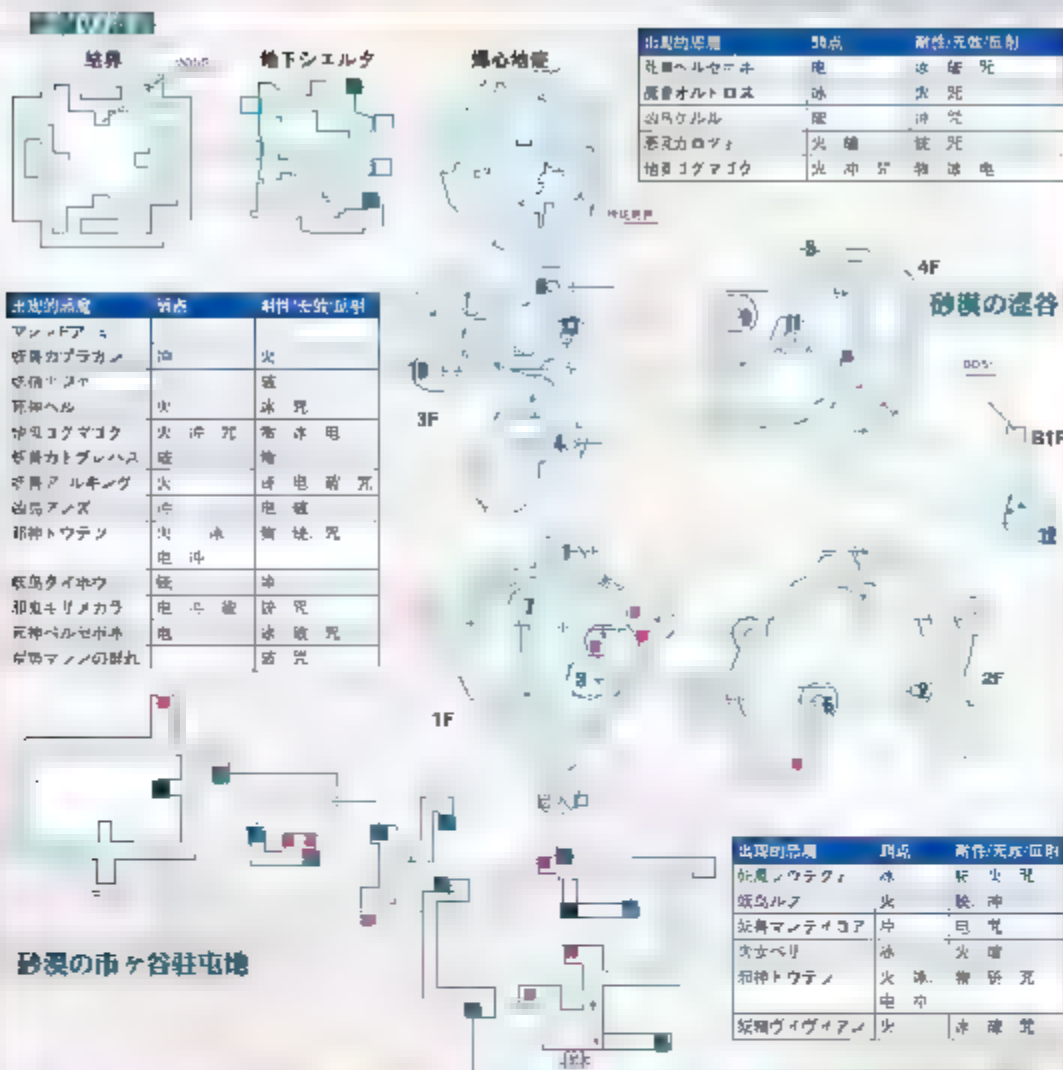
BOSS魔王ブルート弱点为冰结、火炎和射击会被吸收，给予一定伤害后会出現选择肢。



打倒魔王ブルート后返回1楼，再从大地图回到新宿，来到地下2层正前方的房间，任务“君たちを救世主と见入んで”完成，入手道具“ヤマトのモコノ”。

离开新宿后往东走，会看到一桩完好的建筑，这里是市ヶ谷驻屯地。和之前的地图是一样的，依旧有许多扇门单向通行。来到B3F的无限发电炉所在地，选择“押す”。





第十二章

東京の未来

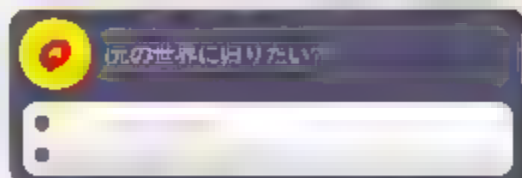
醒来后回到了恶魔讨伐队基地。前往右数第一个房间和アキラ交谈。离开后再回去交谈一次，选择“倒す”，得到新任务“新宿はもらった”。

返回大地图往西北方向移动，移动到快靠近版边时出现的入口就是新宿。往前走一点就会有强制战斗，幽鬼ヴェーダラの弱点是火炎属性，不算太难对付的敌人。

继续往南走会来到新宿御苑，不过里面除了一些遗物外没什么特别的东西。进入新宿的地下街来到地图最西端的铁闸门前，调查后进入恶魔结界。来到右上角的房间中打BOSS。

第一个BOSS是军势“セクシヤの群れ”，弱点为冲击系攻击。会反射水结。打倒军势后魔神マハーユリ登场，他的弱点是电击属性。冲击系无效。开战后他会以很大概率对我方任意仲魔使用即死魔法，并且战斗中他还会不断给自己上魔法反射罩和回血。好在伤害都不算很高。团队中如有3人以上能

使用电击魔法的话就可轻松取胜。

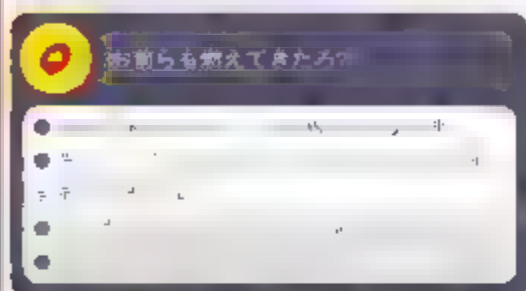


获得新任务“东京王になるんたぜ”。返回大地图往右走。来到市ヶ谷駅屯地。剧情中出现选择肢。

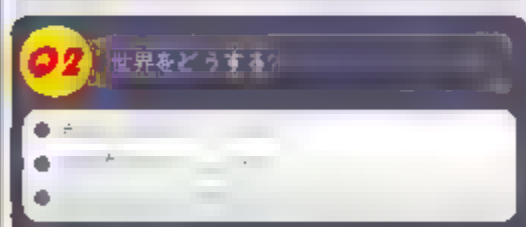
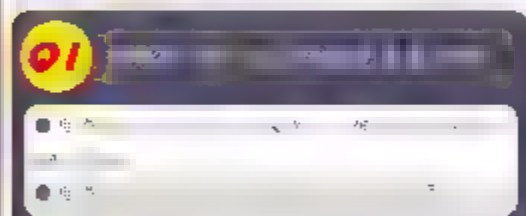


市ヶ谷驻屯地の地图和之前有所不同。从Fの左側楼梯来到2F。先到上下两个房间中消毒。再来到最右边中间的房间中和恶魔交战后入手钥匙。用它开启2F中间的电梯。乘坐电梯移动到B3F。之后沿路一直走就能来到最下面的房间。里面是BOSS东京王ケンシ。

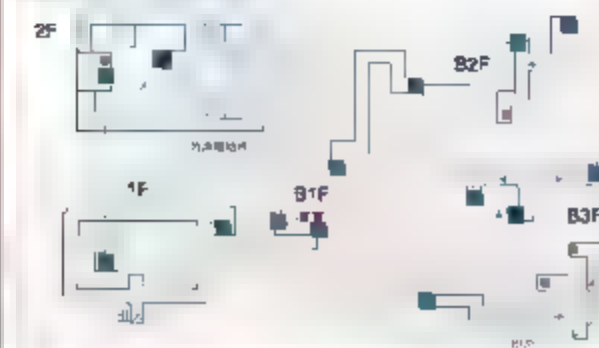
61级的东京王ケンシ对玩家来说是个强敌。它的物理攻击伤害很高。最好团队中能有一人可以使用“テトラカン”这个技能来反射BOSS的攻击。另外能应对器杀的技能最好也带上。BOSS的弱点是炎和冲击。一番轰炸后BOSS提出质问。



打到一定程度后BOSS会假死。此时出现选项问是否要取回リモコン。暂时不要取回。否则会导致全能力下降。再差不多攻击一个回合后BOSS才会真正死去。任务“东京王になるんだけ”完成。入手リモコン。再次按下机关又会出现白色身影。出现选项。



爆炎の市ヶ谷驻屯地



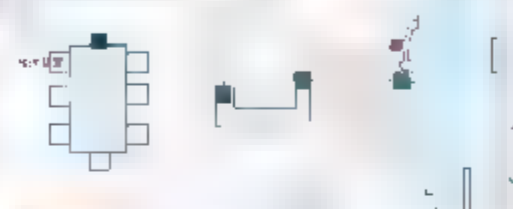
若当前玩家的属性为秩序。那么选择“维持”的话就会进入秩序路线。之后和ヨナタニ汇合。

若当前玩家的属性为混沌。那么选择“破坏”的话就会进入混沌路线。之后和ワルタニ汇合。

若玩家选择了与当前属性相反的答案的话。ステイブン就会出现。之后就进入中立路线。和イザボニ汇合。

不过上述情况只能作为一个参考。具体结果如何还要看玩家之前所做出的选择。假如一直在选偏秩序向的回答。那么很有可能即使选了“破坏”也仍会走入秩序路线的。反之同理。

爆炎の霞ヶ关



出現の悪魔	弱点	属性/无属性/耐
戸隠クマ	火・結	氷
死神ケチ	氷	毒・炎
悪魔レキオン	炎・地・毒	炎・炎・炎・炎

爆炎の新宿



出現の悪魔	弱点	属性/无属性/耐
雷電チュール	雷	氷
悪魔便ミスマ	雷	火・炎・毒・炎
死神ケチ	氷	毒・火・炎・氷
狂魔マンティコア	雷	毒・炎
悪魔ギョウカ	雷・炎・毒	毒・炎・氷

出現の悪魔	弱点	属性/无属性/耐
死神マンティコア	氷	毒・炎・氷・毒
悪魔クイノメイブ	氷	火・炎・毒・炎
悪魔便ミスマ	雷	火・炎・毒・炎
死神ケチ	氷	毒・火・炎・氷
悪魔ギョウカ	雷・炎・毒	毒・炎・氷



第十三章

白と黒の森

(无论是走入秩序路线、混沌路线还是中立路线都要打以下的内容)

剧情后获得任务 要求打倒隐藏在森林中的4个ホワイトメン。ホワイトメン所在位置是依次出现的 位置不定。首先要先把全部地图都探开，待有警戒提示时就说明该地区出现了BOSS。这几个BOSS都没有明显的属性弱点，并且他们都会使用对群体的咒杀魔法 所以最好要有テトラノヤ这个防即死的技能 假如没有的话能提高咒杀耐性的技能或是“テトラノヤの石”也可以。

拥有イサホ-外貌的BOSS是个难点 她血量超低时都会使用伤害巨大的全体技能 很容易灭团 玩家只能尽可能地将其血量提上去(低于400都比较危险) 然后团队中要有一人可使用“メテオアラハン”这个全体回满血的技能 每次イザゾ 攻击后就立刻回血 还要有一个仲魔负责上耐咒杀的BUFF。

最后一个BOSS是イサカル外形的敌人 物理攻击对他最有效果。依旧是给予 一定伤害后会出现选择枝

01

【秩序】お前らも神に背いたのか？
は考えぬのか？

- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

01

【秩序】お前らも神に背いたのか？
は考えぬのか？

- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

01

【秩序】お前らも神に背いたのか？
は考えぬのか？

- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

02

【秩序】お前らも神に背いたのか？
は考えぬのか？

- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

02

混沌！彼がお前の選択を知ったのか？
思うか？気になるはしないのか？

- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

02

混沌！彼がお前の選択を知ったのか？
思うか？気になるはしないのか？

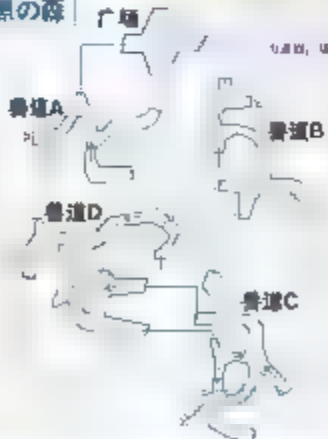
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？
- 神に背いたのか？

全部敌人打倒完后 相应的任务完成 剧情后获得新任务。

走秩序路线的请看“终章 秩序の国へ”。走混沌路线的请看“终章 混沌の乐园”。走中立路线的请看“终章 人類の未来”。



白と黒の森



出現の品	地点	属性/属性/属性
ウツクワ	怪 木	火
妖術オヘロ	電	毒
魔士ロキ		炎 氷 毒 死
魔術アマノ	氷	死
魔士アハト	生	火 毒 死
妖魔アスタ	雷	火 毒 死

真・女神转生Ⅱ

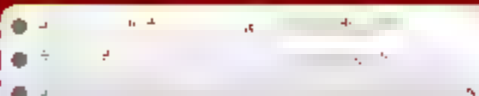
混沌路线 CHAOS

终章

混沌的小四

来到市ヶ谷驻屯地IF，靠近出口时遭到イザ水，她会召唤出种魔与我方交手。使用物理属性的AOE攻击较为有效 战斗中同样会出现选择肢。

01 せんせいは本当に消されるのか



02 せうせいのしるしをこのように本気で使え



获胜后回到混沌 乘坐传送装置返回スカイ路往上来到ミノタウロスの间的入口 由路西法解开封印来到ブルガトリウム 第1冠。这张地图非常简单 首先要进入左右两个门消灭BOSS 中间的门才会开启。

左边门中是一波天使军势 很好解决掉。右边门中是天使カスノエル，弱点是火炎攻击。

进入中间的门来到第2冠 第2冠和第3冠之间靠着红色的光门相互传送 迷宫出口位于第2冠的正下方。

第4冠的地图和第1冠类似 正前方有5道门 左一 是天使军势 右一 是天使アスラエル，弱点为冰冻。左二和右二两扇门通往第5冠 中间的门是传送装置，要击败 组敌人后才能使用。

来到第5冠 先到右边的房间打大天使ハニエル 无明显弱点。胜利后前往左边的房间打大天使セラフ。这个BOSS比较独特 他会持续给自己上防御壁 致使我方攻击无效。玩家需要仔细观察其防御壁的颜色，并使用相应的魔法来中和防御壁效果 红→火炎、蓝→冰冻、绿→冲击、黄→电击。破坏防御壁后再随使用各种大招开轰即可。

从中央的门来到第6冠 这里与第2、3冠类似 都是靠光门传来传去 出口位于第6冠的中间位置。再往前走就是打最终BOSS了。

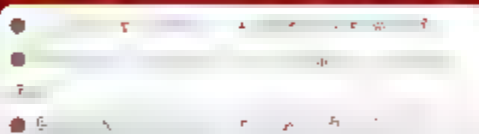
BOSSメルカバ 无明显弱点 各种大伤害技能随便丢吧。

03 彼は誰のために伸びるのか



继续攻击几个回合后メルカバ会变身成尾二形态。给予一定伤害后BOSS再次发难

04 メルカバの戸で神聖な暴走し始める心の身を震く



胜利后移动到“屋上”和路西法一起见证ミカト国的毁灭与新世界在混沌中诞生 游戏通关。

第1冠



第2冠



第3冠



第5冠



第6冠



第7冠



ブルガトリウム

出陣作悪魔	司点	耐性/攻撃/属性
天彦ケルブ	地	炎 毒
天使トミオ	地 炎	氷 毒
天使 ロキ	地 炎	氷 毒
妖魔カネシマ	地	炎 毒
邪神アスラエル	炎 氷 毒	氷 毒 炎 毒
妖魔スベルグ	炎 火	氷 毒
魔王アサナタ	炎	氷 毒 炎
邪神カール	炎	氷 毒 炎
邪神ハリス	火	氷 毒 炎
邪神カール	炎	氷 毒 炎
邪神カール	炎	氷 毒 炎

终章

人类的未来

剧情后来到重々关。イザガ 加入队伍，这时由于剧情上与东のミカト 国失去联系，暂时无法领取或缴纳ミカト 的 一切挑战任务。前往新宿神舞供町东北角的フロリダ店。

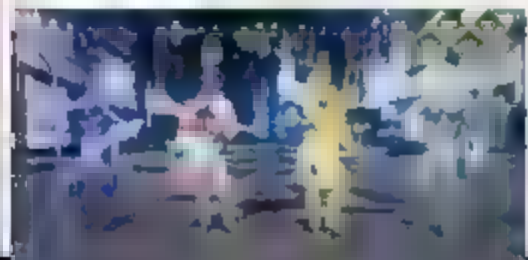
在フロリダ被ツギハギ提问，选择“知っている”后推进剧情，之后会要求玩家输入名字，将软键盘输入法切换为“カナ”（片假名），输入“マサカト”，领取主线任务“あとは君人に任せろ”，前往银座。

由地下街的西侧楼梯上到四丁目交差点，调查道路中央的巨石，发生平将门（マサカト）剧情。领取新的主线任务“希望の大旗を掲げよ”，前往任意猫入商会（领取挑战任务的酒吧），系统会要求玩家将综合排名提升到第 一位。



此时如果前往六本木地区的大楼，进出大楼两次可以从之前被绑架的武士手中获得道具“龙蛇の双鳞”、“明光の轮宝”、“黄泉の秽れ土”、“八意筋髓”、“飞梅の苗木”和“烧津の火打石”，手持它们去调查之前打过的变成岩石的 BOSS，会解禁各自的合体，具体对应为

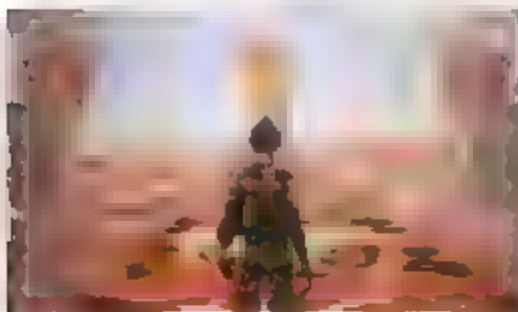
龙蛇の双鳞 合体龙蛇 黄泉の秽れ土 合体黄泉の秽れ土
明光の轮宝 合体明光の轮宝 飞梅の苗木 合体飞梅の苗木
八意筋髓 合体八意筋髓 烧津の火打石 合体烧津の火打石



提升综合排名是一个艰辛的过程，也是该路线比秩序和混沌更为麻烦的焦点。提升排名的方法是完成一些固定任务，如下所示（括号中表示任务的领取地点）

1. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	2. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	3. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	4. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
5. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	6. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	7. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	8. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
9. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	10. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	11. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	12. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
13. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	14. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	15. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	16. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
17. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	18. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	19. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	20. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
21. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	22. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	23. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	24. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
25. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	26. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	27. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	28. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
29. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	30. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	31. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	32. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
33. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	34. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	35. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	36. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
37. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	38. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	39. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	40. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
41. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	42. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	43. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	44. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
45. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	46. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	47. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	48. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
49. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	50. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	51. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	52. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
53. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	54. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	55. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	56. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
57. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	58. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	59. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	60. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
61. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	62. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	63. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	64. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
65. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	66. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	67. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	68. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
69. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	70. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	71. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	72. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
73. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	74. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	75. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	76. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
77. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	78. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	79. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	80. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
81. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	82. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	83. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	84. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
85. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	86. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	87. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	88. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
89. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	90. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	91. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	92. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
93. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	94. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	95. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	96. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店
97. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	98. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	99. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店	100. 新宿神舞供町东北角のフロリダ店

不断完成挑战任务 将自己在春人公会的排名提升到第一位后 主线任务“希望的大魂を捧げよ”自动完成。利用传送装置前往新宿、上野、涩谷、银座、池袋 触发与民众们见面的剧情 每次见面都会提示圣杯中的光芒增长。待出现“光が満ち満ちている”字样后 就去银座的四丁目交差点找变为岩石的マサカド 触发主线任务“归ろう 当たり前の 日常に”。此时要确保自己身上的仲魔容量至少有一个空的,否则无法让マサカド加入队伍。



前往スカイ 在 ミノタウロスの間の结界前发生剧情 进入ウルガトノウム第1冠。左侧天使群弱点为冰结 右侧大天使カズフェル弱点为火炎和统 将两边BOSS都解决后第1冠中央道路开通 进入第2冠。

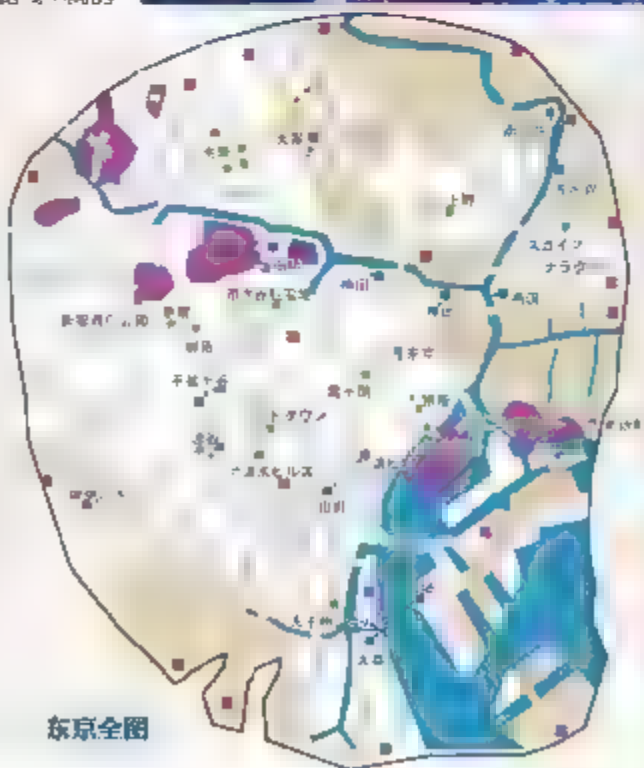
第2冠和第3冠是上下颠倒往复的两个区域 按顺序走到第4冠 左侧房间是天使群 右侧房间是アズラエル(弱点冰结) 不过和混沌路线不同的是 中央传送装置房间的BOSS由半魔王二人组变成了魔王マール。该BOSS擅长物理攻击 对电击和冲击两种属性吸收没有弱点。用万能魔法配合テトカカーン可稳妥地取胜。

由第4冠左右两侧的门到达第5冠 左边BOSS是大天使セラフ,右边BOSS是大天使ハニエル 这两个BOSS均没有明显弱点。

穿过6、7两冠的区域到达门前パライズ 与大天使メルカバ发生BOSS战 该BOSS有两个阶段 第一阶段提问回答“自分自身” 第二阶段提问回答“黙って受け止める”。会让己方增加行动次数、提升能力。第二阶段形态其主要进攻手段是电击 第二阶段形态的“抵抗するなかれ”(两次万能伤害+状态下降)、ヘキサグラム(即死)都比较有威胁 需要用控叫、アンティクトノ等削弱其防御。打完BOSS后 东のミカト国的挑战委托再次解禁 イザボ 暂时离队。

由传送装置前往涩谷 经由涩谷北方的千駄ヶ谷到达市ヶ谷,照样发生マサカド打开结界的情节。进入打开的结界 到达ルシファープランスの无限の間。这部分的攻略与秩序线依然是除了传送装置守卫BOSS不同外其他完全一样。ルキフグス没有弱点,对冲击和统属性反射 好在HP不高 注意魔王ベリアル不能用アンティクトン打,否则BOSS会给自己加满血另外打消我方所有有利状态。

到达最深部的明星廊 进门与最终BOSSルシファ 交战。和大天使メルカバ一样有两阶段形态 第一阶段选择“何も答えない”。第二阶段选择“じつと相手を見透える” 均可获得战斗中的便利加成或回复。第一阶段只要有テトラカーン即可轻松取胜 第二阶段BOSS会令我方BOSS强制返回仓库,如果主人公不开手召唤 让有“招来の舞踏”的仲魔代替召唤也相当不错。打败ルシファ 后前往新宿神舞供町のフロリダ店,看完マサカド 剧情迎来大结局。



东京全图

TIPS

属性相克一览: 物理: 物、炎: 火、冰: 水、电: 雷、冲: 风、毒: 毒、咒: 咒、死: 死

挑战任务



悪魔を狩り爪を集めてくれ

领取地点: Kの酒場

委托者: K

出现条件: 主线剧情自动发生

内容: 上交グリフォンの爪×3

报酬: 300マツカ

说明 击败在ナラク1层的グリフォン就会掉落，它的恶魔影子为鸟形，弱点为钝 冲击属性攻击无效，虽然可以反复进行，但是第2次开始报酬会下降，第1次完成之后御泊屋会开始贩卖骨角の剑。



ナラクの膏を拾ってきてくれ

领取地点: Kの酒場

委托者: K

出现条件: 主线剧情自动发生

内容: 上交深緑の膏×3

报酬: 異なる实×2

说明 在ナラク1-3层调查地上遗物有可能会随机获得。



ナラクに映く獅子の咆哮

领取地点: Kの酒場

委托者: K

出现条件: 主线剧情自动发生

内容: 击败オルトロス

报酬: 1000マツカ

说明 任务受注之后可以在ナラク2层找到，恶魔影子呈现红色的就是任务怪物，其弱点为冰结属性，最好保证团队内有两个会冰结属性魔法的队员，然后先手攻击怪物用冰结属性进行弱点攻击，保证自己回合的持续 把一秒杀掉，给它出手机会的话容易造成己方减员。



チャグリン讨伐竞争

领取地点: Kの酒場

II 委託人: K

出現条件: 完成任务“朝メシを食うぜ”

内容: 击败チャグリン×5

報酬: 950マツカ

説明 チャグリンは主要在迷宮第二層出沒の黄色小老鼠, 第二层迷宮通往第一层的路上比较多, 怪物影子为兽形, 弱点是电击。

II 元いのガントレット

領取地点: Kの酒場

委託者: ホーブ

出現条件: 完成任务“朝メシを食うぜ”

内容: 赤城内の宝物庫接受惡魔挑战

報酬: 1000マツカ

説明 准备好之后来到ミカト城宝物库选择“准备はアまている”就会和破坏神アレス进行对决, 它会先制攻击使用マカラカン反射我方魔法属性攻击, 可以选择技能绝命剑对其进行攻击, 但是使用物理属性攻击可能会遭到反击, 注意回避。建议使用强化自身命中和躲避的技能例如スクランジャ。注意回避保证自己不挨秒杀, 削减它的血到一定地步就会取得战斗的胜利, 任务完成后解除アレス合体制限制。

II 群れ者を捕まえてくれ

領取地点: 随机

委託者: シロウシンケン

出現条件: 接受任务“黒きサムライを捕縛する”后在战斗中中和惡魔对话

内容: 击败セイテンタイセイ

報酬: 独钴杵

説明 任务受注之后会在ナラク第4层发现红色任务目标, 第1次击败它之后它会逃往ナラク第2层, 可以直接从地图上找到目标, 第2次击败它之后它会逃往ナラク第5层, 第3次击败它才能完成任务。セイテンタイセイ弱点为冰结属性, 物理、铗、破魔、咒杀属性攻击无效。推荐进入战斗之后使用冰结属性魔法攻击它, 没有冰结属性魔法的惡魔可以用提升自身回避几率或者降低敌人命中率的技能辅助, 让对方Miss增加自己的回合, 注意会回复技能的仲魔也必不可少。击败它之后可以解除破坏神セイテンタイセイ的合体制限制。

II 高層羽毛布団をつくりたいのだ

領取地点: Kの酒場

委託者: K

出現条件: 开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后

内容: 上アフケイの羽×5

報酬: 750マツカ

説明 击败フケイ就可以获得道具, 多在运营1层出沒, 弱点为铗。

II 湖の龍漕泊

領取地点: Kの酒場

委託者: K

出現条件: 开始任务“黒きサムライを捕縛なさい”后

内容: 击败セイリユウ

報酬: アハズヤグレイ

説明 从城下町前往ミカト湖, 和セイリユウ对话后战斗, 它的等级为16级, 弱点为电击, 会反射冲击属性攻击。它的技能多为冲击属性, 如果仲魔有能吸收冲击属性的, 例如女神フォルトウナ就能轻松完成战斗。

II 死への舞踏会

領取地点: Kの酒場

委託者: ホーブ

出現条件: 完成任务“チャグリン讨伐竞争”和“元いのガントレット”后

内容: 击败不吉の群れ×5

報酬: アハズヤグレイ

説明 受注之后不吉の群れ在ナラク3层出沒, 弱点为铗属性, 最好选择两只会ニトルシヨント的仲魔, 利用弱点攻击不让它出手。注意消灭最后一只怪物后, 会出现增援デイベット, 他会发动咒杀攻击, 最好带对咒杀属性有耐性的仲魔, 它还会释放混乱状态, 记得带好回复药, 弱点为电击属性。任务完成后解禁デイベットの合体制限制。

II ノンベエの友

領取地点: Kの酒場

委託者: K

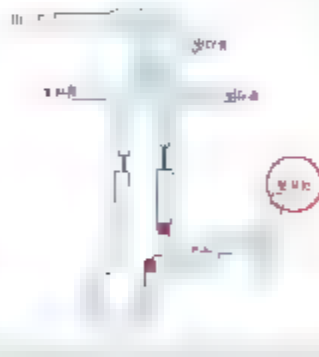
出现条件: 发现ターミナル后
内容: 上交タンガタ・マヌの肝×6
报酬: 760マツカ

说明 击败在ナラク第3层出没のタンカタ マヌ后能掉落。第2次开始完成任务报酬下降。

10 子どもの捜索願い

领取地点: Kの酒場
委托者: オギクボ村の女性
出现条件: 发现ターミナル后
内容: 寻找モテモ
报酬: 銀のネックレス

说明 受注任务之后来到城下町・街の外れ和モテモ母亲对话后来到キチジョーシの森, 在下图画圈位置找到モテモ, 将他带回城中。在抱着他期间战斗时主角只能选择逃走或者次へ, 如果主角受伤モテモ也会受伤。モテモHP减少到0的话任务失败, 因此一定要保证仲魔有独立对付敌人的能力, 路上看到敌人时尽量绕过。快速走出地图就能完成任务。



11 百人分の卵

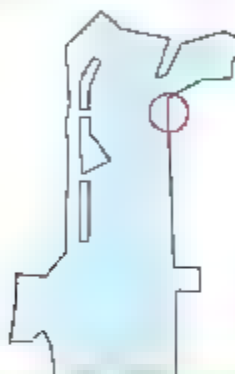
领取地点: 上野的人外ハンター商会
委托者: 上野精鋭軒料理长
出现条件: 到达上野人外ハンター商会后
内容: 上交ルフ鸟の卵
报酬: 运の香×3

说明 在ナラク第1展望台东南位置调查岛巢会遇到敌人ルフ, 击败它之后能够得到任务物品。ルフ弱点为火炎属性。对冲击、破魔、咒杀属性攻击有耐性, 会反击钝属性攻击。它会使用技能マハザンマ如果有仲魔对冲击有耐性或者能吸收冲击属性攻击的话战斗会比较轻松。

12 ノンベエの友

领取地点: 上野的人外ハンター商会
委托者: 上野自治体
出现条件: 到达上野人外ハンター商会后
内容: 上交LED电击球
报酬: 回復セットA

说明 在图上位置调查会进入恶魔结界, 击败结界内BOSSキンキ能得到任务物品, キンキ弱点为冲击属性, 会吸收电击属性攻击, 它会使用シオノガ和牙折り两个攻击技能, 且攻击力比较高, 因此仲魔最好具备电击耐性或者能吸收电击属性攻击。



13 血の争奪戦し

领取地点: 上野的人外ハンター商会
委托者: 上野地下密卖所
出现条件: 完成任务“ピアレイ鑑査”后
内容: 上交ストリゲスの血×3
报酬: 日用品数点

说明 使用ターミナル传送到废ヶ关后, 击败在这里游荡的恶魔ストリゲス就会掉落任务物品。它的弱点属性为电击。

14 宝具を届けよう

领取地点: 上野的人外ハンター商会
委托者: 上野地下道具屋
出现条件: 完成任务“ピアレイ鑑査”后
内容: 帮主道具店主
报酬: 2500マツカ

说明 受注任务之后, 来到上野中央地下街の道具店, 拿到相机之后去不忍池北边的寛永寺就能完成任务。

11 イシイの蔵書

領取地點：簡經

委託者：地母神 イシナ

出題條件: 給定圖表對照

肉香：輔助鐵蛋袖

視察：力の青※54

说明 受注任务之后来到

ナラク第2层的小屋中和地母神对话。然后来到ナラク第4层调查下图位置，获得オシリスの枢。之后的战斗主人公只能选择逃走或者次へ，所以尽量避免战斗回到第2层小房间，在路上会有红色的任务恶魔阻止玩家前进，碰到前以可以硬路上的小怪以解禁インスの合限限

第4期



【三】**資源 小型冷蔵庫を回収してくれ**

拍摄地点: K2酒舖

委託者: ウーゴ

出現条件: 完成任務「悪魔討伐隊の基地を見つけてください」時

内容: 上空小型冷蔵庫

報酬: 2500マツカ

说明 怪物在池袋东口驿前，具体位置如图。调查发现恶魔的结界，进入后击败妖鬼フウキ就能获得任务物品，它的弱点为电击，会反射冲击攻击，利用有电击属性攻击的仲魔不断对它进行弱点攻击，或者使用テトラカン技能反射他的攻击就能轻松取胜。



遺物 パソコン本体を回収せよ

郵送地点: Kの郵便

委託者： ワーゴ

出現条件: 完成任務“惡魔討伐隊の基地を見つけなさい”后

内容: 上页ノート PC

報酬: 2200マツカ

说明 逻辑位置

在新宿东口大通
口,具体位置如
图,其他一些可
以回收家电的垃
圾点也能回收。



正 遺物 電源ケーブルを回収せよ

领取地点: ICの酒场

委託者: ワーゴ

出現条件: 完成任务“悪魔讨伐隊の基地を見つけなさい”后

内容: 上流電源ケーブル

報酬: 2200マツカ

说明 第一次完成任务“中所得者向け高級食材”，以及第2次以后完成任务“血の争夺战”都有可能获得电击源ケ・ブル。

正 造物 风力发电击帆在回收世上

拍摄地点：K2营地

委託者: ウーゴ

出現条件: 完成任务“悪魔讨伐队の基地を見つけなさい”后

内容: 上变风力发电击机

報酬: 2200マツカ

说明 在池袋东口驿前，在下图圆圈位置能直接买到佐贺物。



11 丈夫な魔の秘密

领取地点：上野の人外ハンター商会

委托者：商业地下 密卖所

出现条件：发现恶魔讨伐队基地后

内容：上交オルクスの血

报酬：书籍若干

说明 从上图出大地图，绕到右侧河边花钱渡河，来到下图画圈位置。在这里的敌人会随机出现死神オルクス，击败它后有可能掉落オルクスの血，出现率和掉落率都比较低，可以在这里多逛逛。オルクスの弱点为火炎、电击，能够用技能フアントン从它手中骗取金钱。第2次开始完成本任务能获得一些其他种类的遗物，有时能获得其他任务的必需品。



上野 アスラ

11 サムライとデビル-共闘戦線

领取地点：上野の人外ハンター商会

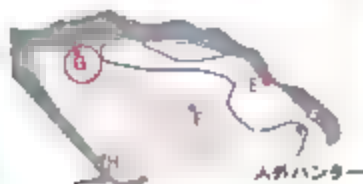
委托者：人外ハンター

出现条件：完成任务“恶魔讨伐队的基地を见つけなさい”和“フィルムを届けてください”后

内容：击败アスラ

报酬：シルバーマルス

说明 说明 受任务之后去上野アメ横1的间小屋内找到委托人听取任务内容。委托人ノゾミ会加入队伍，之后的战斗中如果她HP耗光就会自动脱离队伍回到小屋，所以在找到BOSS之前尽量避免战斗比较好。进入大地图从向北坐船来到沙漠地带，在下图画圈地点遇到破坏神アスラ，它的弱点为冰结属性，对物理攻击有耐性，钝和冲击属性无效，反射火炎属性攻击，推荐使用マハラキオン和ジャベリンレイン之类的技能进行攻击，配合反射物理攻击的技能アトラコン能让战斗比较轻松。



人外ハンター

11 バフオメットとメット预选

领取地点：上野の人外ハンター商会

委托者：元ハンターオカモト

出现条件：完成任务“恶魔讨伐队的基地を见つけなさい”、“百人外の特”和“街を明るくしたいのだ”后

内容：参加ハンタートーナメント预选

报酬：决胜战参加券

说明 受任务之后，来到上野区域的两国国技馆，选择“出场する”就会开始连续四场战斗。第一场对手ヌエの弱点是钝和冲击，アリスシャックの弱点是破魔、イヌガミの弱点是冲击和破魔，可以先使用会心技将人类击飞，之后再攻击其他恶魔。第二场战斗ノチグモの弱点是冰结、ピアレイの弱点是火炎、クダの弱点是钝和冲击，因为几个恶魔的弱点都不一样不推荐使用全体魔法，如果是全属性的魔法可以使用，如果有幽大使会拉拢マカフカ，反射对方攻击会比较安全，开始战斗后クダ容易使用冰结属性全体攻击，推荐携带能吸收冰结属性的仲魔，推荐先击败ピアレイ。第三场战斗バフオメット的弱点是破魔、インフェルノ的弱点是冰结和破魔、チュレルの弱点是破魔，可以使用技能マハムト先击倒バフオメット。最后决赛シルキーの弱点是火炎、ダンタ、アンの弱点是电击、バシリスクの弱点是冲击，如果有仲魔会テトラコン技能可以使用之后反射敌人的攻击，之后使用电击魔法先把バシリスク击倒。由于四场战斗持续进行没有回复时间，因此回复型仲魔和回复道具必不可少，在开始战斗之前最好计划一下仲魔技能，能吸收对方攻击的话也是减少回复压力的的好方法。

11 コブスどもを乗りやがれ

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：阿修罗会新宿支部

出现条件：主线剧情自动发生

内容：击败コブスx7

报酬：上质豚肉

说明 コブス分别在以下几个位置：新宿东口大通り西北角落自动贩卖机前、神舞供町地图中央、中央东侧、新宿丁目地图中央、西面、新宿ブッデン街东南角落、屋顶上。コブス弱点为火炎，在消灭最后一只之后出现BOSSデューハン，它的弱点为电击，在击败最后BOSS时会有选项，不管选择哪个都能结束战斗。

II 炎を无效化する魔の开发

领取地点: Kの酒场

委托者: K

出现条件: 到达新宿的人外ハンター商会后

内容: 上交カソの皮衣×4

报酬: 3450マツカ

说明 击败在霞ヶ关的樱田通りの魔獣カソ就可以获得 它的弱点为电击。

III 中所得者向け高級食料

领取地点: 新宿的人外ハンター商会

委托者: 肉のハナガサ社长

出现条件: 到达新宿的人外ハンター商会后

内容: 上交上质豚肉×4

报酬: ジャンクハイツ若干

说明 击败上野区域大地图上的カタキラウワ能够获得任务物品。它弱点为火炎, 从第2次开始完成获得报酬变为若干矿石。

IV 狂気の亡霊

领取地点: 新宿的人外ハンター商会

委托者: 熟練ハンター

出现条件: 到达新宿的人外ハンター商会后

内容: 击败狂気の群れ×4

报酬: 魔力の香×4

说明 受注任务之后, 恶鬼会出现在新宿赤口大通り、歌舞伎町、ゴールデン街 二丁目 狂気の群れ等级为28, 弱点是火炎和钝属性攻击, 咒杀属性无效, 会释放毒 风邪属性, 带好回复仲魔或者药品。在击败最后 群恶鬼后 破坏抽子エルノボグ登场 它没有弱点, 咒杀属性攻击无效, 由于它会使用咒杀属性魔法攻击, 推荐带有テトラジヤ技能的仲魔参战 能够防止即死。

V ケラリンの武艺修行

领取地点: 新宿の南口

委托者: 女神スカアハ

出现条件: 在新宿南口战斗中和恶魔サンショウ对话就能接受任务

内容: 击败セタンダ

报酬: ブリュナク

说明 去霞ヶ关出大地图绕到上方的武艺馆, 进入之后和妖精セタンタ战斗, 它没有弱点, 会反射冲击属性攻击, 因为它使用的多是物理属性攻击, 可以带会反射技能テトラカーンの仲魔参战。任务完成后幻魔ク フ ンの合体解禁。

VI 地下シェルターの定期点検

领取地点: 东京新宿南口

委托者: 新米ハンター カナエ

出现条件: 完成任务“フィルムを届けてください”后

内容: 检查恶魔讨伐队基地

报酬: カモフラージュQ

说明 在东京新宿南口的小房间接受任务, 之后前往霞ヶ关的恶魔讨伐队基地拍下照片之后拿回接任务的地点就能完成。

VII 彼女の思い出

领取地点: 新宿地下街

委托者: 新宿居住者 よしえさん

出现条件: 完成任务“フィルムを届けてください”, 击败过デュラハン之后

内容: 拍摄照片

报酬: 姉さの香×6

说明 在东京新宿地下街和人外ハンター 商会隔壁相对的小房间内和老奶奶对话, 选择“カメラを見せてみる”就能接到任务, 之后从新宿歌舞伎町向右来到了 ルデノ街的小房间内拍摄照片再拿回来任务就能完成。

VIII 池袋自由区

领取地点: 新宿西口駅前小屋内

委托者: 新米ハンター イスカイ

出现条件: 完成任务“フィルムを届けてください”, 击败过デュラハン之后

内容: 拍摄照片

报酬: 6000マツカ

说明 接受任务后去池袋サンショイン 前从图上位置登上立交桥, 然后

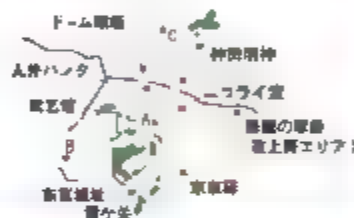


在黑色的车子位置拍摄一张照片、位置差不多之后会自动调查）之后去池袋东口駅前地图中央方框左上角附近拍摄一张照片，之后拿回来任务就能完成。

II 社を守る悪魔

领取地点：新宿的人外ハンター商会
 委托者：中堅ハンター・ハヤシダ
 出现条件：完成任务“いざ都庁の悪魔退治”后
 内容：击败オオクニメシ
 报酬：武士具足・黄昏

说明 受注任务之后从霞ヶ关出大地图向北路过コライ堂，来到神田神明，和国津神オオクニメシ战斗，它的弱点是冰结属性，会使用技能成佛拳进行攻击，容易造成睡觉负面效果，注意回复，因为它的攻击都是物理属性的也可以使用テトラカノ反射其攻击。任务结束后オオクニメシ的合体解禁。



II 鬼退いのタベ

领取地点：随机
 委托者：地母神ハリテイ
 出现条件：完成任务“暴れ者を捕まえてくれ”后，和恶魔对话
 内容：保护ピヤンカラ
 报酬：破毒のリング

说明 从池袋出大地图，到图上鬼子母神位置领取任务内容，之后去池袋东口駅前的小屋和カンセイテイケン
 飢えた男战斗。カンセイテイケン没有弱点，对物理、钝属性攻击有耐性破毒、咒杀攻击无效，因为它使用的多是物理和钝属性攻击，可以用テトラカン技能轻松应对，任务完成后カンセイテイケン、ハリテイ合体解禁。



III 凶星撃つ

领取地点：新宿的人外ハンター商会
 委托者：池袋天井观测所
 出现条件：击败セイオウボ后
 内容：合成井上交一只バルドル
 报酬：破眠のリング

说明 配方 悪魔マカ ブル×妖樹マンドレイク、外道タトウマン×幽鬼モウリヨウ。

III 悪魔合体が苦手です

领取地点：Kの酒場
 委托者：若手サムライザリム
 出现条件：黒きナムライ処刑后
 内容：合成井上交一只秘神カンバリ
 报酬：ミカドカスタム

说明 秘神カンバリ是特殊合体，配方 フト・マメダメキ×幽鬼モウリヨウ×幽鬼カキ。

III コーヒー豆の発掘

领取地点：新宿的人外ハンター商会
 委托者：茶ブロリダ店主
 出现条件：黒きナムライ処刑后
 内容：上交コーヒー豆
 报酬：遺物数个

说明 コーヒー豆可以在新宿的遺物点入手，完成任务“丈夫な服の秘密”也有可能获得，完成本任务有可能获得“电击源ケーブル”、“ノートPC”、“小型液晶TV一式”等其他任务的相关物品。

III 天井へ届くあの塔を守ってくれ

领取地点：新宿的人外ハンター商会
 委托者：フジワラ
 出现条件：黒きナムライ処刑后
 内容：击败害兽の群れ×5
 报酬：5000マツカ

说明 受注任务之后在上野出大地图向右到ナラク会出现任务怪物害兽の群れ，弱点为电击，对物理、钝、咒杀有耐性，会反射冰结属性攻击。因为会连续战斗5场，因此回复技能和药品必不可少，为避免MP消耗太大可选择一些MP消耗少的电击属性攻击。

魔法の鏡を大量に欲しいのだ

领取地点: Rの洞窟

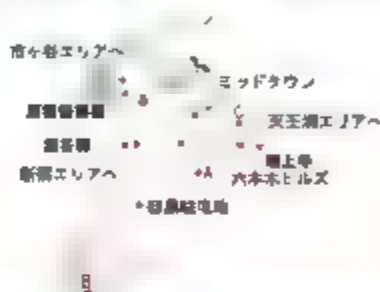
委托者: ホープ

出现条件: 到达涩谷后

内容: 上立城火炎雷の精

报酬: 希望の剣

说明 在六本木区域大地图上的原宿警察署 击败40級の妖精デモニホ后可以得到, 它没有弱点, 攻击多为物理属性, 可以使用テトラカン反射。第2次之后完成任务报酬会发生变化。



サバ回收を手伝ってくれ

领取地点: 涩谷的人外ハンター商会

委托者: フジワラ

出现条件: 到达涩谷人外ハンター商会后

内容: 上立小屋サバ

报酬: IDカードLv2

说明 调查大地图 軒茶屋隣のキヤメロンビル。进入结界后击败妖怪トウモロコシ就能获得任务物品。トウモロコシ等级为36弱点是冲击属性。IDカードLv2可以用来开启地图下方的隐藏电梯, 能够进入到露ヶ矢地下通路 回收大量宝箱。



重火器大発掘作戦

领取地点: 新宿的人外ハンター商会

委托者: フジワラ

出现条件: 完成任务“サバ回收を手伝ってくれ”后

内容: 上立自衛隊武蔵一式

报酬: 黄金銃

说明 击倒池袋区域+条基地の邪鬼グレンテル就能获得, 具体位置见下图。它没有弱点属性, 对物理、魔法、冲击属性有耐性, 它会使用ラカシヤ提升自身防御 之后进行攻击 建议带有“テトラカノン”技能的仲魔, 每回合反射物理属性攻击, 需要注意这个技能耗MP较多, 1只仲魔很可能MP不足, 记得及时补充。



火炎の墓

领取地点: 涩谷的人外ハンター商会

委托者: 涩谷地下住民

出现条件: 到达涩谷后

内容: 击败地狱の群れ

报酬: 火炎柱の棍棒

说明 受注任务之后调查涩谷駅前交差点前の八犬像后进入战斗, 地狱の群れ弱点为冰结, 会反射火炎属性攻击, 破魔和咒杀攻击无效, 攻击到一定程度他就会逃走, 从地图找到红色的标记就能再次进入战斗, 总共要战斗四次, 第一次逃跑要从涩谷西口骑前绕地下到道玄坂。

本選トーナメント決戦

领取地点: 涩谷的人外ハンター商会

委托者: トーナメント主催者

出现条件: 到达涩谷, 完成任务“ハンタートーナメント预选”后

内容: 参加比赛

报酬: ハンター王の印

说明 第1战：ユルング弱点火炎、人无弱点、シエムハザ弱点冲击、タトゥマン弱点咒杀
第2战 スクダスロ 弱点火炎、人无弱点、アルケニ 弱点冰结、インキユバス弱点冲击。前两场战斗的敌人大多使用属性攻击 携带属性吸收或者无效化的恶魔，配合使用反射技能テトラコン能够轻松取胜。第3战 ミシヤグジさま弱点冰结、人无弱点、ヨモツイクサ弱点破魔、イナバシロウサギ弱点銃、火炎。可以先使用威力大的冰结属性魔法将ミシヤグジさま打倒，如果仲魔会使用攻击道具可以用冰结属性的攻击道具。决战、オセ和人没有弱点、テイタン对物理攻击有耐性、ラクンヤサ弱点冲击。最后一场敌人多使用物理属性攻击，用テトラコン不断反射能够轻松取胜，注意MP的回复

第13章 紅白赤眼合戦

领取地点：新宿の人外ハンター商会
委托者：人外ハンター商会新宿
出现条件：接受主线任务“ユリコを杀せ”后
内容：击杀所有恶魔
报酬：8500マツカ

说明 受任务之后进入新宿东口大通り右上的小房间听取任务内容。将地图上的恶魔全部击倒 恶魔具体位置见下图画圈处。军势 アブサラスの群れ弱点为火炎，会吸收冰结属性攻击，妖精ロレイ弱点为火炎，会吸收冲击属性攻击，死神ベルセボネ 弱点为电击，火炎属性攻击无效，妖精メルキ 弱点为火炎，会吸收冰结属性，冲击属性攻击无效
击败全部四只恶魔之后邪龙テイアマト登场，它的弱点为电击 火炎属性无效 会吸收冰结属性。几只恶魔均为43级，最好携带会多种属性攻击的仲魔。



连续失踪失踪事件

领取地点：新宿の人外ハンター商会
委托者：女人外ハンターノゾミ

出现条件：完成任务“サムライ&ハンター共闘戦線”并接受主线任务“ユリコを杀せ”后
内容：消灭全部人狩りの群れ
报酬：グリーンガンナグリーンガンナ

说明 受任务之后去新宿西口フル街的小屋子里找到ノゾミ之后和她向东口大通り移动，会看到任务恶魔44级的人狩りの群れ，弱点为火炎、冲击、破魔，击败 只之后会出现50级死神ケルメノス 弱点是冲击属性 物理属性有耐性，会反射电击属性攻击。

ブラックカードを譲りましょう

领取地点：銀座人外ハンター商会
委托者：銀座のセレブハンター
出现条件：见具体说明
内容：上交ザ・銀判
报酬：ブラックカード

说明 先从銀座地下街左侧进入到四丁目交叉点，然后从左侧花费5000マツカ进入南海通りA，进入地下道西南，在从中段右侧进入地下道南东，在小房间内花费10000マツカ买到ゴルトカト，回到四丁目交叉点，向下走使用ゴルトカト并上交50000マツカ，之后进入中央通り在右下凉棚上宝箱处能获得プラチナカト（以后可以从四丁目交叉点向右到达南海通りB了），回到銀座の人外ハンター商会接受任务“ブラックカードを譲りましょう”去地下道南东右上的小屋中和男人对话花费100000マツカ购买道具ザ・銀判，上交之后就能完成任务。之后可以从四丁目交叉点向上到达繁华街了，这里有属性很不错的装备可以购买。）

大いなる酷刑

领取地点：銀座人外ハンター商会
委托者：女人外ハンターノゾミ
出现条件：来到銀座人外ハンター商会
内容：上交マイナアスの酒
报酬：ブラックガンナ

说明 去銀座繁华街的具体方法见任务“ブラックカードを譲りましょう”的说明部分，在这里击败任务恶魔死神ディオニウス就能获得任务物品，ディオニウス等级为43，弱点为冰结属性，电击属性攻击无效。

10 試煉を乗り越えよ

领取地点：筑地本愿寺

委托者：ガイア教団員

出现条件：主线剧情自动发生

内容：在蜡烛熄灭前到达本堂

报酬：3000マツカ

说明 进入战斗的话不能选择逃跑，路上的敌人能绕不过去，敌人的回合会削减蜡烛血量，尽量在自己回合内完成战斗。和恶魔对话也会造成蜡烛出血，可以选择一些大威力的全体魔法一路秒过去，推荐冰结魔法大冷界，最后在本堂前需要击败BOSSタラカ，没有弱点属性，自进入它的回合就会削弱蜡烛血量，采用攻击最大的招式对付它吧。

11 森での密約

领取地点：Kの森

委托者：カジュアリテイーズ有志

出现条件：主线剧情选择和ワルター或者ヨナタン同行后

内容：

去森林和カジュアリテイーズ谈

报酬：招来石×5

说明 受注任务之后从城下町来到キヨジョンの森，在左下小路能遇到一个神秘男人，和他对话之后完成任务。

12 来るべき日に備えたい

领取地点：キヨジョンの森

委托者：正体を隠す男

出现条件：完成任务“森での密約”后再次来之前完成的地点

内容：上交バスカー式

报酬：グレイトチャクラ

说明 在东京六本木区域的目标驻地拥有结界，地形比较复杂，进入后击败BOSS军势战的群れ，就能获得任务物品，战的群れ弱点为冲击，对火炎属性有耐性，反射攻击的战斗方式比较有效。

13 病気を治す魔法の薬 苦しみを解く魔法の薬 2つの魔法の薬

领取地点：キヨジョンの森

委托者：正体を隠す男

出现条件：完成任务“来るべき日に備えたい”后

内容：寻找药物

报酬：5200マツカ

说明 从银座筑地本愿寺走到上方的圣约翰病院，击败3只幽電グール就能获得药物，它们的弱点属性为火炎和破魔，根据选择带回去的药物的不同会对主线剧情的瀑布、守序数值产生影响。

14 サムライ中野高校

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：熟练ハンターシマダ

出现条件：主线剧情选择和ワルター或者ヨナタン同行后

内容：击败マリシテン

报酬：ブラッククレスト

说明 受注任务之后，从新宿进入大地图去左上方靠近岩石边缘的中野サンブラダ，进入之后和恶魔对话就会开始战斗，47级的鬼神マリシテン，没有弱点，火炎、破魔攻击无效，对咒杀有耐性，多使用钝属性攻击，可以使用反射战术轻松应对。

15 老人の救出

领取地点：涩谷の人外ハンター商会

委托者：元ハンターキウウズウ

出现条件：主线剧情选择和ワルター或者ヨナタン同行后

内容：解救老人

报酬：10000マツカ

说明 从涩谷地下街B向上来公园，和老人对话后开始战斗，第1场战斗对手マンティコア弱点为冲击、人类无弱点、ムシユフシユ弱点为冲击，エノク弱点为冲击会吸收火炎属性攻击，这场战斗的怪物弱点比较集中，可以使用冲击群攻击，第2场战斗的对手ヴァルキリ弱点是电击、人类无弱点、トラルテクトリ弱点是冰结、キノキ弱点是冲击，敌人弱点属性比较分散，建议使用反击技能撑过去，第3场战斗敌人是50级的电冲トル，弱点是冲击属性，对物理、破魔和咒杀属性有耐性，火炎属性攻击无效，会吸收电击属性，它使用的法术攻击威力比较大，还是采取反击策略比较保险。

II 猛毒の世界

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会

委托者：医疗班

出现条件：进入沙漠世界后

内容：上交伤害×15、デイズボイズ×15

报酬：若干遗物

说明 身上如果没有的话可以去道具店购买，非常方便。

II 明日を生きる为の糧

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会

委托者：食料调大班

出现条件：进入沙漠世界后

内容：上交怪鸟ビロンの怪鸟肉×3

报酬：3000マツカ

说明 在ブルト城中击败アンズ 就会掉落，几率比较低，尽量不要打飞它而是杀死它。

II 魔物の食料

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会

委托者：食料调大班

出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后

内容：击败トラソルテオトル

报酬：グレイトチャクラ×2

说明 接到主线剧情“いざ沙漠の涇谷で悪魔退治”得到“錆びか键”后，回到電ヶ关可以开启タミナル。受注这个任务之后去道具屋对面的房间对话，タミナル开放新的地点，传送到沙漠的池袋，进入到池袋地下シェルト后，在下方房间发现结界，BOSSトラソルテオトル58级会吸收冰结属性攻击，它的攻击多为冰结属性魔法 配合魔法反射技能能够轻松取胜。

II 燃料の入手を手传ってくれ

领取地点：新宿（沙漠）的人外ハンター商会

委托者：资源调达班

出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后

内容：上交PCアーミーの死骸×10

报酬：チアクラボット

说明 击败在ブルト城中のPアーミー 就能获得，第2次开始完成任务获得的奖励会有所不同。

II 炮台の搬運を手传ってくれ

领取地点：新宿的人外ハンター商会（沙漠世界）

委托者：悪魔防卫班

出现条件：完成任务“君たちを救世主と见込んで”后

内容：将炮台送到指定地点

报酬：10000マツカ

说明 受注任务之后去新宿的人外ハンター商会旁边的屋子对话，之后去新宿西北方向的市ヶ谷驻屯地旁边的黄色感叹号搬运炮台，将炮台带回人外ハンター商会旁边的屋子就能完成任务 在搬运炮台期间进入战斗的话恶魔攻击炮台会让它减少HP 如果HP减少到0则任务失败，尽量避免战斗快速绕回去。

II ナグルフナルのを集めるのだ

领取地点：随机

委托者：死神ヘル

出现条件：恶魔对话

内容：上交死者の爪

报酬：ブラッククラウン

说明 ブルト城中の悪魔就会掉落，在之前完成主线任务时应该身上有很多 收集齐后タミナル传送到沙漠的池袋，进入到池袋地下シェルト 的房间中将物品交给死神ヘル就可以完成任务。

II 娯楽の箱

领取地点：電ヶ关的人外ハンター商会（火炎世界）

委托者：悪魔人间ハヤト

出现条件：到达電ヶ关（火炎世界）后

内容：上交小型液晶TV一式

报酬：若干遗物

说明 出大地图向下在东京塔遗物采集点调查就能获得小型液晶TV一式，第二次完成任务开始报酬有所不同。

II 东京湾魔洋

领取地点：新宿（火炎世界）

委托者：天女アブサラス

出现条件：来到新宿（火炎世界）后战斗中和恶魔对话

内容：上交ヴァスキの皮×2

报酬：回復セットA

说明 上交地点在新宿（火炎世界）地图的小房间内，ヴァスキ在大地图偶尔会遇到，概率比较低。

II 转生する地母神

领取地点：上野の人外ハンター商会

委托者：女人外ハンターノゾミ

出现条件：完成任务“大なる酩酊”后

内容：达成妖精们的愿望

报酬：ホワイティング

说明 从上野进入大地图，绕到右侧两国役恶魔渡河，来到神田，向左进入ユーライ堂 和恶魔对话之后进入战斗。敌人是80级的军势下级队，弱点是统属性和电击属性。

II 銀座の写真を持ってください

领取地点：东京驿八重洲地下道

委托者：新米ハンタータマエ

出现条件：完成任务“アイルムを展けてください”后

内容：拍摄银座的照片

报酬：6250マツカ

说明 从銀座地下街向上就能到达八重洲地下道。在右下角小屋内能接受任务，接受任务之后去銀座晴海通りB中央下方进行拍摄。去晴海通りB需要プラチナカード。具体获得方法请参考任务“ブラックカトを仕りましょう”的说明。

II 多重恶魔合体

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：中堅ハンターナカムラ

出现条件：完成任务“连续诱拐烧失事件”

内容：调查合体实验

报酬：グレイトチャクラ×2

说明 受注任务之后去池袋东口驛前，在地图左侧的房间乘坐电击梯到达最上层，击败70级BOSSハフオメット，弱点为破魔，咒杀属性无效，它会释放即死魔法，最好带咒杀无效的恶魔，击败它之后马上就会进入第一场战斗。BOSS为70级的パレス和ケルヌンオス，没有回复时间，所以第一场战斗要注意节约MP。パレス的弱点为火炎，ケルヌンオスの弱点为冲击。

II 天王満奇譚

领取地点：涩谷の人外ハンター商会

委托者：口堅ハンタークダ

出现条件：完成主线任务“すべてを制した男”后

内容：阻止召唤出牛头天王

报酬：赤黒の弾丸

说明 在开启天王州シエルタ前想要来这里非常麻烦，需从涩谷绕道浜松町 过地下通道来到田町在绕道东京地图左下沙漠然后走高架桥来到天王州シエルタ，具体地图请参考前文，在开启传送点后能够比较轻松到达，受注任务之后可以进入天王州シエルタ 下方的一个地点，和75级的赤騎士战斗。它会反射电击属性攻击，还会释放风邪的异常效果，注意回复之后马上进行第二轮战斗，敌人是78级的魔神ハバル，会吸收电击属性，如果使用物理或者统属性攻击它会遭到反击，它的攻击多为全体攻击，推荐使用技能マカラカノ。



10 大魔王再臨

领取地点：涩谷的人外ハンター商会

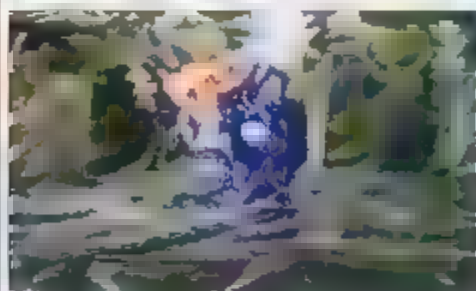
委托者：中堅ハンターヤサカ

出现条件：完成任务“天王洲奇譚”

内容：击败特騎士

报酬：15000マツカ

说明 直接用ノエルター-传送到天王洲ノエルター-，来到和任务“天王洲奇譚”相同的地点，再次和赤騎士战斗，这一次他的等级为78级。基本属性和之前一样，会反射电击属性攻击。之后需要面对的是90级的ヘルゼブブ，仲魔平均等级最好在90以上，等级如果不够的话最好练级之后再來。ヘルゼブブ会使用天扇弓、メギトラオノ两个攻击技能。メギトラオノ为全属性攻击所以不能使用反射，而且它的回合一般是二连击，因此必须降低它的属性否则直接会被秒杀，因为它会使用全属性提升的技能。因此这边最好是使用全属性降低的技能ランタマイザ来抵消，如果中了风邪的负面状态，要及时恢复不然恶化的话HP会降为1，如果不幸中招1回合就有可能全灭，仲魔最好能够反射或者吸收属性和物理属性，推荐魔王マール和魔神ウイシユヌ，利用合成将它们的技能凹到一个比较满意的状态再来挑战比较好，有可能陷入长期战。这个时候全员MP全回复的药品グレイトチャクラ非常实用，击败它之后选择“埋葬する”能够获得アキュラの剣。



11 メシアの泪を操る

领取地点：银座の人外ハンター商会

委托者：銀座じゅえり-店主

出现条件：完成任务“多重悪魔合体”后

内容：上交メシアの泪

报酬：青セツト

说明 从銀座中央通りB区域的几个采集点能够采集到。想要到达銀座中央通りB区域的步骤请参考任务“ブラックカートをとりましょう”部分的说明。

10 職人の屋敷

领取地点：銀座の人外ハンター商会

委托者：銀座仇兵卫家長

出现条件：中立路線和マサカド见面之后

内容：上交特殊マダロ

报酬：魔法石セツトA

说明 在丰洲的木场仓库的结界和ヤム战斗取胜后能获得，ヤムの等级为75级，弱点是电击属性，会使用冰结属性攻击，最好带能吸收冰结属性攻击的仲魔。

11 三千大千東京

领取地点：銀座の人外ハンター商会

委托者：鬼神ビシヤモンデン

出现条件：中立路線和マサカド见面之后

内容：和四天王战斗并取得

报酬：IDカードLV3

说明 从池袋进入大地图。在东南方向进入护国寺，在这里领取四门之玉之后挑战大地图东南西北四个方向的四天王，注意之后进入战斗后有每回合会减少四门之玉的HP，如果其HP降为0则任务失败，因此完成任务期间尽量不要进入战斗或者在战斗中速战速决比较好。北方的天王从池袋サンショイン前登上立交桥然后从立交桥进入大地图，向西北方向穿过岩石洞窟，到达地图最北端的十条基地附近就能看到，鬼神ビシヤモンデン弱点是火炎属性攻击，等级为70级，尽量用弱点属性压制它。第2个从新宿向西，鬼神コウモクテン等级为70级，电击属性攻击无效。第3个从天王洲ターミナル向南，鬼神ソウチョウテン，等级为70级，弱点是冰结属性。第四个在丰洲ターミナル向西，如果丰洲ターミナル设有开放的话，需要从天王洲ターミナル向上绕到右侧，具体可以参考前文东京大地图、经过浜松町，目标在南沙町上方，鬼神シロクテン同样为70级。弱点为电击属性，冲击属性攻击无效，击败他之后四天王会同时登场，还是依照属性弱点逐一击破就好，因为



四天王の弱点属性不同注意尽量不要用同一属性的全体攻击。Dカード、V3可以用来进入在霞ヶ关地图右下角的最后一个电梯，能够进入灾害时储备仓库B。里面的门有的需要满足一定条件，例如力量加点达一定数值，才能开启

出现条件：池袋ターミナル开放后
内容：预测敌人属性，1回合内击败敌人。
报酬：2000マツカ

说明 依次选择次へ→次へ→次へ→マハザンマ就能完成任务。

II トレーニングバトル

领取地点：銀座の人外ハンター商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达銀座の人外ハンター商会后
内容：寻找5回合以内击败敌人的方法
报酬：1000マツカ

说明 第一回合主人公使用技能“テトラカン”，仲魔选择普通攻击。第二回合主人公使用统攻击仲魔使用普通攻击，第一、四回合重复第一、二回合，就能完成训练。

II トレーニングバトル

领取地点：涩谷の人外ハンター商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷の人外ハンター商会后
内容：11回合以内击败敌人
报酬：3000マツカ

说明 依次选择テトラカン→吸魔→テトラカン→吸魔→メシアライザ→吸魔→テトラカン→吸魔→メシアライザ→吸魔→テトラカン。

II トレーニングバトル

领取地点：銀座の人外ハンター商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达銀座の人外ハンター商会后
内容：将不同属性的敌人至一回合内消灭
报酬：1000マツカ

说明 主人公选择突击ジャック・リバー，仲魔カン选择次へ→仲魔ナカ选择用ブノラ攻击ジャックランタン，主人公选择次へ→仲魔カン选择マハザンギ攻击ジャックフロスト。

II トレーニングバトル

领取地点：涩谷の人外ハンター商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达涩谷の人外ハンター商会后
内容：根据敌人变更自己的组队，4回合以内击败敌人
报酬：3000マツカ

说明 第1回合依次选择次へ→次へ→チェン选择トウテツ→次へ→チェン选择カンバー→全体都选择次へ回合结束。第2回合依次选择次へ→次へ→チェン选择ウンテイネ→全体都选择次へ回合结束。第3回合依次选择チェン选择在空白位置召唤サラマンダー→全体选择次へ后回合结束；第4回合依次选择チェン选择在空白位置召唤カンハジ→次へ→选择使用技能テトラカン。

III トレーニングバトル

领取地点：Kの酒場
委托者：训练用システム教官
出现条件：池袋ターミナル开放后
内容：3回合内消灭敌人
报酬：2000マツカ

说明 主人公使用ベノンザンバー→选择チェン召唤凶鸟チノ→凶鸟チノ使用パンデミアブム→一直选择次へ。

III トレーニングバトル

领取地点：新宿の人外ハンター商会
委托者：训练用システム教官
出现条件：到达新宿の人外ハンター商会
内容：削弱敌方军力的能力，9回合以内击败敌人
报酬：4000マツカ

说明 依次选择雄叫び→雄叫び→ティアラハン→雄叫び→通常攻击→ティアラハン→通常攻击→通常攻击→通常攻击

III トレーニングバトル

领取地点：Kの酒場
委托者：训练用システム教官

任 トロニングバトル1

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：训练用システム教官

出现条件：到达新宿の人外ハンター商会

内容：吸收敌人攻击，在10回合内击败敌人。

报酬：4000マツカ

说明 第1回合选择チェンジ交換仲魔トウマン上场→トウマン选择技発→主人公选择次へ→トウマン选择チェンジ选择トウマン自己(下场)，第2回合选择チェンソウ召喚ヘルヘル选择次へ→第3回合ヘル下场→主人公连续选择3次次へ→第4回合选择チェンジ召喚バフオメット→バフオメット选择次へ→第5回合バフオメット选择チェンソウ交換ビクシ→上场→ビクシ选择对主人公使用ディア→主人公选择次へ→ビクシ选择对主人公使用ディア，第6回合选择チェンソウ召喚ウァチャ→ウァチャ选择次へ，第7回合ウァチャ选择チェンソウ交換アメノウズメ→主人公连续选择3次次へ→第8回合アメノウズメ选择技能サバトマ召喚ヘル，第9回合ヘル选择技能サバトマ召喚バフオメット。

任 トロニングバトル2

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：训练用システム教官

出现条件：完成主线任务“すべてを制つた者へ”后

内容：4回合内消灭敌人

报酬：5000マツカ

说明 第1回合マツガツサ选择技能バンデミアブーム→モムノフ选择技能チャシ，第2回合マツガツサ选择次へ→モムノフ选择兽力乱神攻击シキウキ→主人公选择次へ→マツガツサ选择バンデミアブーム→モムノフ选择次へ→主人公选择次へ→第3回合マツガツサ选择バンデミアブーム→主人公选择ヘノザンバー，第4回合主人公选择悪化。

任 トロニングバトル10

领取地点：新宿の人外ハンター商会

委托者：训练用システム教官

出现条件：完成主线任务“すべてを制つた者へ”后

报酬：5000マツカ

说明 第1回合主人公用镜攻击シエムハザ→プリンシパリティ选择次へ→ナシヤ选择チェンジ交換バフ→上场→バフ选择通常攻击シエムハザ→クシナダヒメ选择次へ→バフ选择通常攻击シエムハザ，第2~10回合重复下面动作，(注 第5回合击败シエムハザ需换目标攻击→バフ选择通常攻击シエムハザ→主人公选择镜攻击シエムハザ→プリンシパリティ选择次へ，第7回合时选择メディア)→クシナダヒメ次へ→バフ选择通常攻击シエムハザ。

任 聖神復活

领取地点：随机

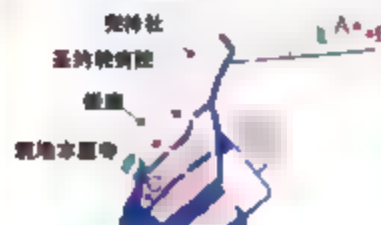
委托者：秘神アメノフトタマ

出现条件：进入结界分岐后，最终战之前和恶魔对话

内容：寻找三种の神像

报酬：宝玉×3

说明 八咫境勾玉在从新宿出大地图向上，到饭田桥旁有毒区域的鬼王神社，进入结界后找到BOSS凶鸟フレズベルグ，75级，弱点为镜和水属性，会反射冰属性攻击，它的攻击方式主要是冰结界性，可以采用魔法反射的策略。八咫境在鬼王神社向西的毒区铎神社里，需要击败妖树アルキング，弱点为火炎。天丛云倒在银座北侧的兜神社，BOSS为邪神アルシエル，75级，弱点是物理属性攻击。全部凑齐之后去新宿南的明治神宫和恶魔对话，之后去罗ケ关，出大地图马上就能看到有一个黄色的地点，进入后触发剧情，完成任务之后解禁アマテラス的合体限制，并且开放飞行点，以后可以在各地飞行了。

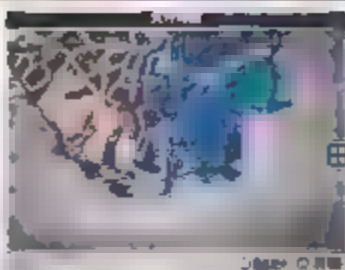


II 悪魔召喚機の発掘

领取地点：新宿的人外ハンタ商会
 委托者：人外ハンタ商会新宿
 出现条件：完成任务“先祖神复讐”后
 内容：上交スマートフォン×2
 报酬：魔反鏡×2

说明 开启飞

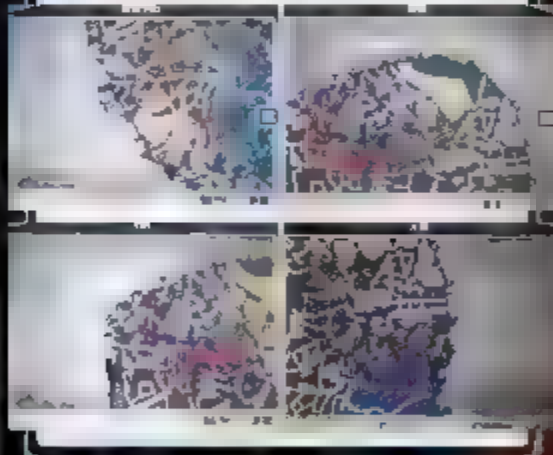
行模式后，乘坐飞船来到图上位置，下了飞船后的遗迹采集点可以采集到采集1个之后可以去其他地方转转待遗迹刷新后再来采集第二个。



II オシリスの復活劇

领取地点：随机
 委托者：地母神イシス
 出现条件：完成任务“イシスの復讐”后和恶魔对话
 内容：带兵オシリス身体的各部分
 报酬：迷魂書×3

说明 头在六本木区域、胴在上野北侧、两腕在新宿区域、两足在銀座区域。具体位置如图所示，其中オシリスの两腕所在位置需要先乘飞船到六本木区域世田谷，然后再走上来，具体路线可以参考前文东京地图，稍微麻烦点，其他位置都可以乘坐飞船到达附近的区域，推荐开启飞船后再来完成。收集齐之后乘坐飞船到东京塔下善筑寺，上交之后和邪神セト战斗，它的弱点为冰结，电击和冲击无效。完成任务之后魔神オシリス成为仲魔，解锁地母神イシス与魔神オシリス的合体。



II 神の圣杯 悪魔の薙

领取地点：随机
 委托者：ダナーン族の神
 出现条件：进入结局分歧后，最终战之前和恶魔对话
 内容：ダグザの大釜
 报酬：エクスカリバー

说明 受注任务之后去传送到スカイ，在作业人员居住区的房间中得到ダグザの大釜，搬运期间主人公只能选择逃げる或者次へ，尽量避免战斗，ダグザの大釜比较脆弱容易被敌人打碎，如果实在困难可以考虑调整难度，将ダグザの大釜搬运到天王洲向东过河的台场国际展示场就能完成任务。

III 圣人との邂逅

领取地点：邪教の館
 委托者：邪教の館の主
 出现条件：在进入结局分歧之后进入单章邪教的馆，选择話す→ミドーと交渉する
 内容：带给他エノク
 报酬：5000マツカ

说明 エノク就是メタロン，配方 アナト×コウリュウ、ヴィシユヌ×タイハウ、ノルン×コウリュウ等配方非常多，合成之后受注任务，再次进入邪教的馆和馆主谈话就能完成。



游戏发售前，有人开始制作成何本作品的游玩时间大概多少，有回答50小时的，有回答60小时的，也有回答100小时的。经过实测，在普通难度下，一周目游玩时间大概要50小时，如果追求轻松完成度并走中立的路线大概60小时，100小时大概是把一周目全路线外加全任务，全任务收集所需时间。游戏目前尚未要求完成度多少，而且竟然显示不出完成度书的完成率，如果书满了书不读和完成率齐了，大概很少有人知道自己完成度有——这或许是因为游戏玩家懒，不想让玩家有成就感，可能玩家觉得这反而是吐槽呢……

攻略透解

僵尸们的逆袭！ 人类灭亡之日



RTS		系列名称	PSV
僵尸大亨2 布莱恩霍夫的复仇		策略经营	
Formula Studio	港版	2013年5月15日	
1 4A	78港币	无对应周边	

《僵尸大亨2:布莱恩霍夫的复仇》是继前作 PSV 和 PS3 平台的一款拥有固定即时战略游戏，制作于 2013 年作为 Mobile 游戏登陆 PS2 和 PS3 平台，获得了不错的评价。本作作为一款在 PSV 平台上运行的即时战略游戏，在玩法上进行了不少创新，玩家在游戏中的主要任务就是指挥僵尸大军去摧毁城市，消灭人类，最终与传统的僵尸游戏不同的是，本作在玩法上加入了一些策略元素，让玩家在游戏中不仅要指挥僵尸大军，还要管理僵尸大军的经济系统，包括建造建筑、升级科技、购买武器等。游戏的玩法非常多样，玩家可以通过不同的方式来完成游戏目标，比如通过建造建筑来防御人类的攻击，或者通过购买武器来增强僵尸大军的战斗力。游戏的难度也非常高，玩家需要通过不断的练习来提高自己的操作水平。游戏的画面也非常精美，僵尸大军的数量非常多，给玩家带来了非常震撼的视觉体验。游戏的音效也非常出色，为玩家营造了非常紧张的战斗氛围。总的来说，《僵尸大亨2:布莱恩霍夫的复仇》是一款非常值得一玩的游戏，如果你喜欢即时战略游戏，那么这款游戏绝对不容错过。

剧情梗概

僵尸大亨奥维尔博士 (Doctor Orville Tycoon) 正带领着自己的绿色僵尸大军洗劫着一座人类城镇。手无寸铁的人类平民完全无法抵挡潮水般的僵尸大军，战斗成为一场屠杀。然而就在博士庆祝胜利之时，埋伏在山头的死对头阿奇柏德·布莱恩霍夫教授 (Prof. Archibald Brainhov) 带着他的蓝色僵尸大军对奥维尔博士发起了突袭，措手不及的绿色僵尸大军损失惨重，然而布莱恩霍夫教授的得意笑容也没能在脸上挂多久立刻遭到了现世报——人类军队的巨型机器人将他的军队轰成了渣。在接下来的流程中，两个都被打成光杆司令的僵尸大亨慢慢地找回了自己的队伍，重整军队，并再次展开了对抗，然后，在面对越来越强大的人类军队时，两位死对头最后又携起手来，一起去对抗共同的敌人。

游戏的推进流程

游戏采用关卡制推进，总体流程不长，只有八个关卡。不同的关卡会切换为两位不同的僵尸大亨分别展开，而到了最后一关两支队伍会合流，共同对抗人类。每一关都会有不同的胜利条件，系统也会给出明确的提示，跟随提示一步步去完成就能完成关卡。当然，如果没有达成条件或者大亨被敌人干掉了就会 Game Over，此时可以选择从 Check Point 处开始，每个关卡随着流程推进都会有几个 Check Point，所以就算失败了也不用从头开始。



关卡的挑战条件

每一个关卡除了有“完成章节”这一个固定条件外，还会有4个类似于挑战任务的附加条件，比如收集到隐藏道具、以更短的时间内完成等称。在过关后的结算画面可以看到这些条件，如果达成了的话会显示达成标记。附加条件不会影响过关，只关系到奖杯的获取，要想获得白金奖杯，全达成当然是必须的，有些挑战条件玩一次可能无法同时达成，可以重复挑战关卡来分别达成。



▲过关后的结算画面会显示关卡条件的达成情况。

游戏的基本操作

作为一款即时战略游戏，游戏竟然完全不对应触屏操作，确实有点让人无法理解，难道是为了照顾 PS3 版本的原西？不过话说如此，游戏的操作还算顺手，按键分工明确，稍微熟悉一下能很快上手。左摇杆控制光标，△×□○这4个功能键分别对应4支部队，光标移动到目的地后按下对应的功能键便能指挥该部队移动到该地点，如果光标移动到敌人头上或者可破坏的建筑物身上，光标会变为红色，此时按下功能键则是指挥相应部队攻击。由于游戏中同时控制的一共也就4支部队，所以操作起来不会让人手忙脚乱。

按键	功能
△键	指挥僵尸类部队
×键	指挥光标
□键	指挥僵尸犬类（博士或怪物）
○键	指挥僵尸部队2
Start键	开启菜单

占领建筑与僵尸突袭

地图上的建筑在破坏后可以占领，占领后的建筑会变为己方的颜色，同时会有守卫僵尸出现，绿色阵营每占领一个屋子出现一个守卫僵尸，蓝色阵营是一个屋子出现两个。主画面的右上角会显示当前的守卫僵尸总数，按R键发动僵尸突袭时就是这些守卫僵尸出动，它们会成群结队地展开攻击，持续一段时间后撤退，当然它们也不是无敌的，也会被敌人干掉。发动突袭后会有冷却时间，损失的僵尸数量也会慢慢回复。占领的屋子越多守卫僵尸也就越多，突袭的威力也就越大。

▶能破坏的建筑物一个都不能放过。



▶僵尸突袭时，僵尸数量



画面解说

1. 按下L键能切换小地图。
2. 当前任务条件（切换到小地图后会显示支线任务条件）。
3. 关卡限制时间（部分关卡才有）。
4. 发动僵尸突袭时的僵尸数量。
5. 怪物特技，对应方向键的上下左右。
6. 4支部队状况，博士/教授和怪物有血槽，僵尸部队用点显示数量，点的颜色会有绿色、黄色、红色的变化，代表HP的逐渐减少。



僵尸的神兵说明

僵尸大亨奥维尔博士

■ 奥维尔博士会使用手枪远程攻击，但游戏中他基本都呆在战车上，只有第二关才能控制他一段时间。



对敌人伤害 (每秒) 250
移动速度 100%

网奇柏德·布莱恩霍夫教授

■ 在游戏第五关会控制布莱恩霍夫教授进行潜入任务，教授没有武器，不能攻击敌人，同时 HP 也相当低，遇到敌人基本被秒。



对敌人伤害 (每秒) 0
移动速度 100%

奥维尔博士的战车

■ 战车能够自动对范围内敌人进行机枪扫射，同时能补充已方僵尸，但一定要保护好免受敌人攻击，它相当于基地。



对敌人伤害 (每秒) 572
移动速度 100%

布莱恩霍夫教授的战车

■ 教授的战车与奥维尔博士的战车基本一样，只是外形略有区别而已，功能完全相同。



对敌人伤害 (每秒) 572
移动速度 100%

34 漫游僵尸

Roaming Shambling Zombie

占领建筑物后出现的守卫僵尸。只会守卫在自己的屋子附近，有敌人靠近时才会展开攻击。玩家不能控制它们；发动僵尸突袭时它们会行动。



	红	绿	蓝
HP	225	1125	1
对敌人伤害(每秒)	125	56	1
对建筑伤害(每秒)	120	56	1
移动速度	400	550	1

35 工程师僵尸

Roaming Engineer

能够开动地图上的特定机关，许多关卡必须用到它的能力。虽然对敌人攻击力不高，但破坏建筑是行手。

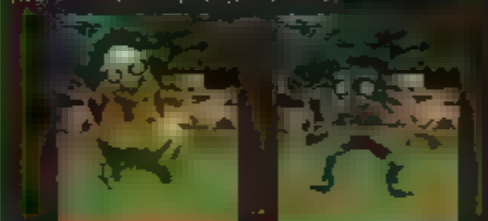


	红	绿	蓝
HP	225	1350	1
对敌人伤害(每秒)	50	54	1
对建筑伤害(每秒)	120	122	1
移动速度	400	550	1

36 普通僵尸

Standard Zombie

最基本的僵尸兵种，没有什么特殊能力。一般在任务开始时标配。



	红	绿	蓝
HP	225	1125	1
对敌人伤害(每秒)	43	43	1
对建筑伤害(每秒)	43	43	1
移动速度	400	550	1

37 侦查僵尸

Roaming Scout

移动速度很快，并且能潜伏在地下不引起敌人注意，同时能自动回复HP。

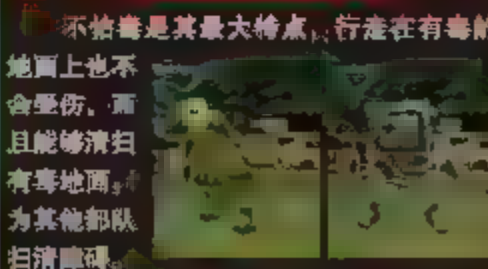


	红	绿	蓝
HP	225	900	1
对敌人伤害(每秒)	43	83	1
对建筑伤害(每秒)	43	87	1
移动速度	400	715	1

38 清洁工僵尸

Roaming Cleaner

不怕毒是其最大特点，行走在有毒的地面上也不会受伤，而且能够清扫有毒地面，为其他部队扫清障碍。



	红	绿	蓝
HP	225	800	1
对敌人伤害(每秒)	43	56	1
对建筑伤害(每秒)	43	56	1
移动速度	400	365	1

39 格斗家僵尸

Roaming Brute

近战的能手，HP 值很高，并且那双拳头能致人昏迷，每隔 16 秒能发动一次。



	红	绿	蓝
HP	225	1575	1
对敌人伤害(每秒)	43	96	1
对建筑伤害(每秒)	43	55	1
移动速度	400	365	1

清道夫僵尸

Ravaging Scavenger

能进行远距离攻击的僵尸(扔垃圾)

攻击力和移动能力都不错的兵种。只是HP值不够高。



属性	数值	说明
HP	900	血量
攻击力(近战/远程)	75	近战/远程攻击力
移动速度(每秒)	45	移动速度
建造花费	715	建造成本

武士僵尸

Ravaging Samurai

发现目标后能高速接近并展开攻击。

对付大型敌人有着不俗的效果，对建筑则破坏力一般。



属性	数值	说明
HP	1125	血量
攻击力(近战/远程)	90	近战/远程攻击力
移动速度(每秒)	61	移动速度
建造花费	550	建造成本

TIPS 蓝绿僵尸的区别

同样的兵种，绿色僵尸无论HP、攻击力都要比蓝色僵尸高。这是因为绿色僵尸队伍上限是5名，而蓝色僵尸队伍上限是10名，蓝色僵尸的行动速度以及再生速度都要快一些。双方也就是“皮糙肉厚”对“群狼战术”，各擅胜场。

关于战车

战车相当于我方的基地，如果战车被敌人干掉任务也就失败了。所以平时一定要保护好战车，让战车尽可能地紧跟部队后方提供支援，战车的机枪火力还是相当猛的。战车也能补充僵尸兵，如果部队处于战车的支援范围内，损失的僵尸兵会即刻得到补充（战车很快会生产出）。如果部队不在战车支援范围内，那么只有在部队被全灭后，战车才会补充。

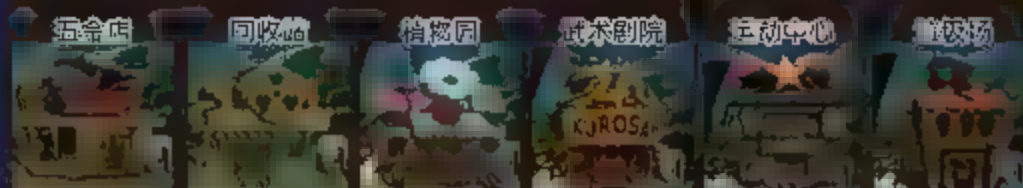


▲在战车的支援范围内你就能利用到它强大的机枪火力。

转职房间

转职房间是地图上分布的一些特殊建筑，占领后便可让自己的僵尸部队转职，共有6种，外形略有区别，游戏中可能不太容易辨认，大家最好看清下图的样子。游戏中，将光标移动到占领后的转职房间，光标会变为黄色，然后移动□键或○键的僵尸部队进入后便能转职，连打□键或○键可适当加快转职速度。值得一提的是，转职房间具备攻击性，能攻击范围内的敌人。有时候可利用此点将敌人引到其范围内展开战斗。

转职建筑	转职僵尸
回收站 (Recycling Center)	超级回收工僵尸
武术训练 (Martial Arts School)	超级武士僵尸
健身房 (Gym)	超级健美僵尸



▲特征是圆顶结构 ▲特征是屋顶的扇 ▲特征是屋顶的向日葵 ▲特征是屋顶的菊花 ▲特征是屋顶的椰子树 ▲特征是屋顶的椰子树

实力强大的怪物

怪物是特殊的作战单位。蓝僵尸和绿僵尸各有两只怪物。它们实力超强，并且会领悟特技。怪物在战斗中被干掉后过一段时间会在战车边重生。但随着死亡次数的增多，重生时间也会越来越长，所以还是尽量保证怪物的存活。在其HP低下时可以躲避一下攻击，这样它的HP会慢慢回复的。每个怪物都有1个被动技能和4个主动技能。被动技能相当于自带天赋，会持续发挥作用，主动技能则会随着等级提升慢慢领悟。初期一般只有一个主动技能，当怪物干掉敌人或建筑时可获得黄色经验点，拾取后便能积累经验值并升级。最高4级。

丧尸猫

Undead Cat

很多玩家称其为地鼠，因为它的特性是能钻地。其攻击力和速度都很高，特技也多是强化攻击的。只是HP略有不足，战斗时要注意其体力的消耗。



消耗，第4个主动特技是保命技能，情况危急时更灵活使用。

基本能力

HP	10400
物理攻击(每秒)	381

被动技能

生存能 Survival Instinct	每损失20%HP，物理伤害提升75%
-----------------------	--------------------

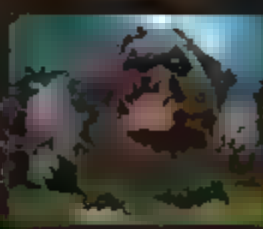
主动技能

技能图标	技能名称	等级	技能描述
	地鼠钻地	1级	潜入地下潜行，每技能树上的敌人会受到310~380点伤害(LV2)，潜行最长30秒
	地鼠钻地	2级	潜入地下潜行，每技能树上的敌人会受到310~380点伤害(LV2)，潜行最长30秒
	地鼠钻地	3级	潜入地下潜行，每技能树上的敌人会受到310~380点伤害(LV2)，潜行最长30秒
	地鼠钻地	4级	潜入地下潜行，每技能树上的敌人会受到310~380点伤害(LV2)，潜行最长30秒

灰熊

Bearling

灰熊被人类抓捕后，布莱恩霍夫教授将它解救出来，于是成为教授的忠实伙伴。皮糙肉厚就是它的特色，HP值高。



防御力一流，最强特技是完全免疫，战场上的生存能力很强。

基本能力

HP	18000
物理攻击(每秒)	332

被动技能

2倍肉厚 Thick Skin	等级每提升1级，所受伤害减少50%
-----------------	-------------------

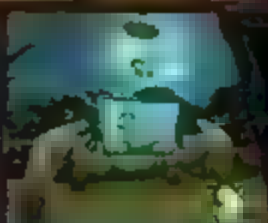
主动技能

技能图标	技能名称	等级	技能描述
	灰熊咆哮	1级	发出15个音波光，持续30秒，敌人受到伤害362~378点伤害(LV2)，速度减少50%，持续30秒
	灰熊咆哮	2级	发出15个音波光，持续30秒，敌人受到伤害362~378点伤害(LV2)，速度减少50%，持续30秒
	灰熊咆哮	3级	发出15个音波光，持续30秒，敌人受到伤害362~378点伤害(LV2)，速度减少50%，持续30秒
	灰熊咆哮	4级	发出15个音波光，持续30秒，敌人受到伤害362~378点伤害(LV2)，速度减少50%，持续30秒

智慧机器

Brainstorm

集合了奥威尔博士从前3名助手的智力，高科技的智慧机器，游戏中唯一的远程攻击怪物。其特技主要是辅助系的，配合其他部队才能发挥最大作用。



用得好的话绝对强大无比。

基本能力

HP	18000
物理攻击(每秒)	18%

被动技能

技能 Self destruct，如果被敌人干掉会自动自爆程序
同时敌人造成半伤害，爆炸范围 12.5 米

主动技能

技能图标	技能名称	冷却时间	持续时间	效果	备注
技能图标	侦查	30秒	40秒	侦查地形，驱散迷雾，持续 10 秒	侦查时回复 5 HP，每秒 50 点，持续 7 秒
技能图标	侦查	Every Three	45 秒	制造一道巨大的能量墙，持续 5 秒，每秒造成伤害 742 ~ 782 点	制造一个隐身罩，最主要的友军不会被敌人发现也不会被攻击，同时攻击速度提升 10%，持续 10 秒

僵尸车

Skidmark

由奥威尔博士所制造出来的畸形生化怪物，身体前半部分是大嘴僵尸，后半部分则是车。移动速度极快，且贪食，无论被动技能还是主动技能对付大量敌人都非常有效。



而第三个“拆房子”的特技也是非常独特且好用的。

基本能力

HP	18000
物理攻击(每秒)	23%

被动技能

技能 Cannibalize，只要攻击敌人，它便会自动吞噬影响周围所有敌人，降低敌人攻击力以及移动速度 25%，同时自身 HP 会每秒回复 1%，持续 10 秒

主动技能

技能图标	狂度冲锋	Overrun	30 秒	高速移动 30 秒，直到遇到墙壁或其他障碍物才会停下，期间自身攻击力提升 50%，每秒造成 100 点伤害	高速移动 30 秒，直到遇到墙壁或其他障碍物才会停下，期间自身攻击力提升 50%，每秒造成 100 点伤害
技能图标	咆哮	Roar	5 秒	制造大量出膛炮弹造成大量伤害，并使周围敌人全部畏缩 5 秒	制造大量出膛炮弹造成大量伤害，并使周围敌人全部畏缩 5 秒
技能图标	吞噬	Wake Wake	105 秒	制造大量的僵尸点一个罩子，只能 3 秒时间，在罩子内敌人只能攻击只能让下僵尸中立无敌，第二次才能占领	制造大量的僵尸点一个罩子，只能 3 秒时间，在罩子内敌人只能攻击只能让下僵尸中立无敌，第二次才能占领



关卡难点解说

第一章

Chapter 1: Back to the Past

挑战条件

- 完成章节
- 找到隐藏奖杯
- 杀死 10 个人类
- 不要碰任何 一个僵尸
- 1 分钟内完成关卡

第一关就是僵尸大亨奥维尔博士带领部队洗劫人类城镇的剧情，相当于教学关卡，系

数教会玩家基本的操作，包括控制部队移动、攻击、转职、开机关等等，跟随提示一步步操作应该没有什么问题，隐藏奖杯在最后目的地的右下方。转职工程师僵尸开启大门后，记得先去拿到奖杯，再前往目的地过关。



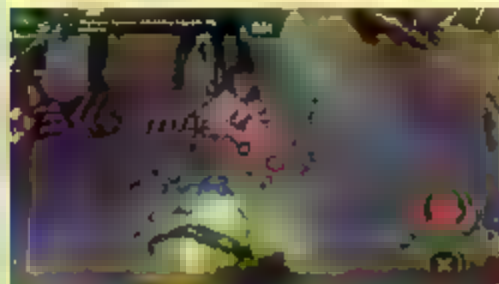
第三章

Chapter 3: Back to the Past

挑战条件

- 完成章节
- 找到 3 个隐藏奖杯零件
- 让关卡结束时博士的 HP 在 50% 以上
- 消灭 100 只僵尸
- 抵挡住 2 分钟的僵尸冲击

一开始只有奥维尔博士一人，需要慢慢找回自己的队伍。跟随画面提示便可，目标是解救 10 名，在蓝僵尸与警察入拼时可以先围观一阵然后再收渔翁之利。之后要找回战车的 3 个零件，建议尽量避免与敌人战斗，派一队去运零件。另一队守护在博士身边。找回零件后要抵挡蓝僵尸的冲击，持续 2 分钟。应该不难完成。



第三章

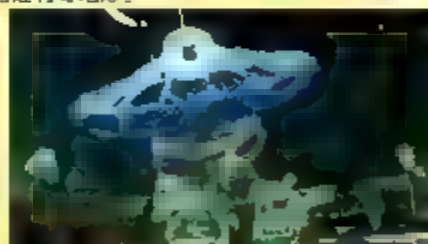
Chapter 3: Back to the Past

挑战条件

- 完成章节
- 找到 3 个隐藏奖杯零件
- 在智慧机器塔前抓到杀人狼
- 占领所有房子
- 转职一队武士僵尸

本关有杀人狼潜伏地下，当部队走到地面时

屏幕上方会出现“1 分 19 秒”的倒计时，倒计时结束杀人狼就会出来狂舞，所以部队移动时尽量找到平台之类的落脚点。任务一开始要先去占领左边的工程师房屋，将两队僵尸都转职为工程师，移开挡路的车，之后要两队僵尸配合控制吊车，扫清战车前进的障碍，然后便可顺路攻下两个塔。之后让博士移动到卫星附近就会召唤出智慧机械，增强我方。然后根据提示，在杀人狼出现时让工程师开启吊车机关便可将它抓住，过关。挑战条件中的第一个是在智慧机器塔前抓到杀人狼，方法就是派一队僵尸站在吊车大爪子下方，另一队工程师僵尸站在吊车机关旁等候，倒计时二十几秒左右时杀人狼出现，立刻启动机关，这样就能直接抓到它然后立刻过关。转职武士僵尸的房间在卫星上方，要通过有地形。



第四章

Chapter 4: Back to the Past

挑战条件

- 完成章节
- 找到 3 个隐藏奖杯零件
- 击伤所有人类士兵
- 不要与僵尸战斗
- 保持博士的 HP 在 75% 以上

一开始要跟随灰熊，干掉沿途的蓝僵尸

以及人类士兵，之后我方的怪物僵尸车会登场，碾压队伍。本关要将所有建筑都占领，沿途的都不要放过，如果自己不占领的话对方的僵尸突袭会让你吃大亏。要尽快破坏两个红色的下水管道，这样敌人就不会增强大批僵尸了（可以利用僵尸咬破破坏）。最后要与 BOSS 灰熊对决，利用僵尸车的冲撞特技就能将灰熊撞下，然后咬 3 下就跑。利用右摇杆将视点拉到最远，这样能清楚掌握灰熊的动向，看到它站定了就可以冲撞。

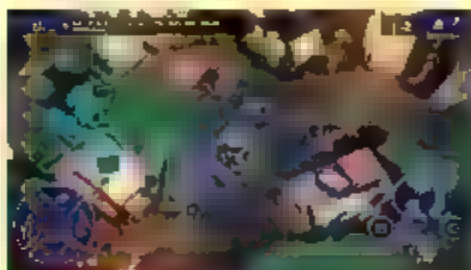
第五章

Chapter 05 Professor Archibald's Lab

挑战条件

- 完成章节
- 找到3个隐藏奖杯零件
- 击败25个敌人
- 躲避从外部不被敌人发现
- 5分钟内完成关卡

视点转到蓝僵尸军队这边，布莱恩霍夫教授的冒险开始。开始也是他独自一人，要进行潜入关卡，只有躲避敌人的视线慢慢前进，教授没有任何攻击能力，HP也很低，被敌人一枪就能秒。只有利用树木可以躲藏，被敌人发现了要能及时冲进树木中也可以避免被杀，记得灵活利用。另外要注意地形高低差不会影响敌人视线。解救灰熊后便可以开始反击了，让灰熊碾压出一条路来后，让博士前往目的地便可过关。



第六章

Chapter 06 Release the Radio

挑战条件

- 完成章节
- 找到3个隐藏奖杯零件
- 不碰怪物机器人
- 杀死最多的人类猎人
- 30分钟内完成关卡

本关难度较高，地图很大，敌人数量也多。而且敌方的怪物智喜机器每隔一分钟会释放一次能量炮，我们队伍千万不能停在一个地方不动。初期用清理工僵尸清除有毒地面，推进到左边占领工程师房间，然后转职工程师启动吊车，让战车能突围出去，之后就是开启吊车机关解救杀人狸，然后大部队尽快推进到上方的卫星处，只要战车在卫星处停留一段时间就能瘫痪智喜机器，这样去掉了能量炮的威胁。接下来就能稍微轻松一点了，过关的目的是占领全部房子，建议先破坏地图上的红色点，这些都是增兵的地点，不破坏的话会不断出兵，隐藏的人类猎人在有两端机关门的吊车间内。

第七章

Chapter 07 Under the

挑战条件

- 完成章节
- 找到3个隐藏奖杯零件
- 不关闭水闸门
- 破坏3个冷却塔
- 击败25个人类猎人

本关的难度也相当高，敌人数量多、火力猛，且有30分钟的时间限制。要好好利用僵尸突袭的威力才行。开始占领自己这边的10间房屋后，就有20个守卫僵尸了，直接对着右边的冷却塔发动突袭，一般一两次就可以破坏，之后的冷却塔也基本是利用突袭，自己的部队如果单独上去就是送死。战车先不要过河，让部队和怪物过河后沿着河边行走便能看到工程师房间，立刻占领并转职工程师，然后关闭水闸门机关，这样就不会有绿僵尸从河里偷袭后方了，同时战车也可以直接通过桥过河（二周目可以挑战不关闭水闸门）。之后就是慢慢推进了，将能占领的房子都占领了，提高僵尸突袭的威力，最后的目的是摧毁核电站。

第八章

Chapter 08 Amazonstein 2000

挑战条件

- 完成章节
- 找到3个隐藏奖杯零件
- 击败BOSS时自己不在50%以上
- 击败BOSS时不使用过52怪物
- 30分钟内完成关卡

本关是两支僵尸大军合作战斗的关卡，玩

家会分别控制两支队伍，分头前进。方要为另一方开启大门等机关。经过了前面的关卡，这些都没有什么难点。最后迎来最终决战，博士和教授两个狼狈的大佬以令人无法想像的姿态与最终BOSS展开对决。教授双手抱着博士，一边躲避机器人的攻击，一边踩下绿色的机关，让平台送上增援部队来加入战斗。玩家能操作的只有教授和怪物。其他部队会自动战斗。BOSS会激光追尾、导弹以及激光切割地形等等，整体难度不是很高。



奖杯列表

白金：1枚杯；5铜杯；4铜牌；25

获得其他所有奖杯



白金：1枚杯；5铜杯；4铜牌；25



白金：1枚杯；5铜杯；4铜牌；25



白金：1枚杯；5铜杯；4铜牌；25

完成第一章

	1	Take their time	逃离第二章
	1	Back on Track	找到第二章的所有奖杯零件
	1	Braintrust On Line	找到第二章的所有奖杯零件
	1	Skidmark to the Rescue	
	1	Swarmlike Dodge	第四章中, 击败双熊时保持 HP 在 75% 以上
	1	Like a Thief in the Night	
	1	Headshot & Executioner	找到第五章的所有奖杯零件
	1	Badgerkin Unleashed	找到第六章的所有奖杯零件
	1	Looking for Trouble	第六章中, 不穿防具杀人
	1	Total Malware	
	1	Just a Minute	第六章中, 不破坏任何车辆和建筑
	1	Convenient Alliance	
	1	Humanity's Demise	找到第八章的所有奖杯零件
	1		第八章中, 击败最后 BOSS 时保持 HP 在 75% 以上
	1	Think Like a Zombie	完成任意 1 章的全部 5 个挑战任务
	1	Zombie Explorer	完成任意 4 章的全部 8 个挑战任务
	1	Zombie Maskmaking	完成全部 8 章的全部 6 个挑战任务
	1	A True Classic	击败僵尸尸群最高得 1 次联机比赛
	1	Slow Zombies Still Rock	选择僵尸尸群最高得 10 次联机比赛
	1	New Breed	选择僵尸尸群最高得 1 次联机比赛
	1	Fast Zombies Are the New 'In'	选择僵尸尸群最高得 10 次联机比赛
	1		在一场联机比赛中战胜僵尸尸 6 次不同模式
	1	Unconquered	在一场联机比赛中保持僵尸尸数量最多, 至少 30 秒, 僵尸尸数量至少 40 只
	1		在一场联机比赛中保持僵尸尸数量发动一波至少 40 只僵尸尸的进攻
	1	Monkeys Evolving	在联机比赛中, 每个怪物能升到过 4 级
	1	Tough & Tough	在联机比赛中把第一个怪物打晕入
	1	Homicide	杀死 100 个人类
	1	Human Extinction	杀死 500 个人类
	1	Slowpoke	杀死 100 只僵尸
	1		
	1	Fully?	杀死 200 只野生僵尸
	1	Tycoon's Superiority	控制 1000 只野生僵尸
	1	Yessssss!	每只怪物的每种特技至少使用过一次



开场先给村庄屠杀平民的一幕还真的让人有些不舒服, 但是看了后面幽默搞笑的过场动画慢慢适应了游戏风格: 游戏还是挺好玩的, 操作也没有给人大多麻烦, 虽然流程很短, 但关卡设计的确实花了不少心思, 值得推荐。

VALHALLA KNIGHTS

2013 175

攻略透解

A+RPG

动作角色扮演

PSV

瓦尔哈拉骑士 3

Marvelous AQL 日版 2013年5月23日

2人 6090日元 无对应周边

基础菜单

メンバー：变更角色的装备、设置技能 分配BP等。

スキル：学习或使用角色的技能。

アイテム：使用并查看已获得的道具、装备等。

クエスト：查看目前已接受的任务以及已出现的所有任务。

阵形：更改队伍进入战斗时的阵形位置影响角色进入战斗时的站位，防御低的角色应该尽量安排在后方。

基本操作

键位	作用
方向键	选择项目 使用已设置好的道具或魔法
△ 选择杆	移动
右摇杆	移动视角
	对话/确定/弱攻击
×	取消/中/强攻击
	换以状态/魔法/强攻击/防御/即时防御
	装备/丢弃的道具/发动爆发状态
L	切换技能显示/切换页面
R	校正视角/锁定敌人
SELECT	变更编队/单色
START	关闭/暂停菜单



コレクション：查看获得的称号和完成游戏的情况。

システム：保存、读取游戏记录或更改基础

系统简介

欢乐街的设施

玩家的大部分时间都会在监狱的欢乐街行动，这里的主要设施见下页



最下层设施

可以购买道具、接受支线任务、雇佣同伴或更改外貌、注射药剂增加能力等等是玩家经常需要出入的场所。

最下层商店

效果同最下层设施的商店，不同之处在于需要先花钱才能与指定的NPC购买，这些NPC都是可以互动并加入队伍的。另外满足条件后商店还能打折。

NPC互动

效果同最下层设施的更改外貌、注射药剂等，还可以复活并治疗指定的角色。同样需要先花钱才能进行。这里的NPC也能互动（注意花钱注射提升能力有一定概率失败。注射前可以先存档。成功的情况下还有一定概率学会部分特殊的被动技能，这也是获得被动技能最快最好的途径）。

接受任务和雇佣同伴

接受任务和雇佣同伴的地方。这里同样都是可以互动但要先花钱的NPC。注意这里可以接到的任务和最下层有区别。而且交付任务限定在接任务的地方。

复活

复活死亡角色并治疗异常的场所，复活费用为角色等级×50。

雇佣同伴

专门雇佣同伴的地方，和最下层设施不同之处在于雇佣的等级和玩家队伍角色的等级相当。但不能自己设定外貌声音等，雇佣费用也相对较高。

主线任务、支线任务和委托任务



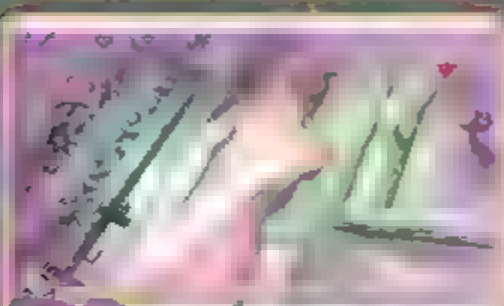
本作主要以任务的方式来推进剧情的发展。任务一共包含一大种类，即主线任务、支线任务和委托任务。主线任务不用领取就可自动接到。完成没有时间限制但也不会获得报酬。支线任务需要到游戏中的工会内领取，一次最多接受5个支线任务，完成后可以获得各种各样的报酬。支线任务的数量会随着主线任务的发展逐渐增加。另外支线任务还分为一次性和多次性两种。一次性的任务完成一次就会消失，多次任务则不限完成次数。最后一种委托任务比较特殊，完成方法虽然和支线任务一样，但不是直接在工会领取，而需要与指定的NPC对话才能接到。同时该任务不会占用任务栏位。只要满足触发条件必然能接受。三种任务中，支线任务所占的比例最高，也是玩家赚取经验值和金钱的最常用途径。

好感度与礼品道具

游戏中存在一部分特殊NPC，与这些NPC对话头上会显示△键提示可以赠予其礼品，玩家可以吧游戏中的礼品型道具（プレゼント専用アイテム）赠予NPC作为礼物来提升好感度。好感度提升到一定程度时角色头上的心会亮起来，并回赠玩家一些特殊道具作为奖励，其中还不乏高级的转职道具！好感度达到最高时还会触发特定的支线任务并加入队伍。根据NPC不同，喜欢的礼品也会有区别。这一点需要从NPC接受礼物以及说话时的态度来判断。礼品不能连续赠送，必须要经过一定时间或战斗回数才能再次

赠送。而礼品道具除了用作赠送外，部分支线任务也会用到。获得礼品道具的方式大致有两种：拾取野外地上发光的物体会随机获得，或是在欢乐街的礼品商店购买，后者比较方便快捷。支付的代价也不是金钱，而是玩家在游戏中行走所累积的步数（在系统界面的左上角显示）。

迷你小游戏 セクシ=タイム



游戏中与欢乐街工会、商店的女孩子对话支付一定的金钱后，除了能接受任务和购买道具外，还能送她们礼物，好感度达到一定值后会提示是否进入迷你小游戏セクシ=タイム。进入该模式后画面下方会出现时间槽，玩家需要用不停触摸的方式采与女孩

进行“互动”，互动的位置不同效果也会有区别。互动到让女孩满意时，右上角的心会亮起来，同时女孩会不停地交换姿势并开始脱衣。当画面提示NG时要快速点击出现的感叹号，才能继续互动。在限定时间满意达到4星可以大幅增加女孩的好感度。同时她也会赠给玩家道具作为奖励。如果对象是商店里的女孩，还会给玩家打折。好感度达到最高时，女孩可以加入队伍与玩家约会。同时赠予玩家珍贵道具。心领神会的玩家赶快自己试试吧。

称号

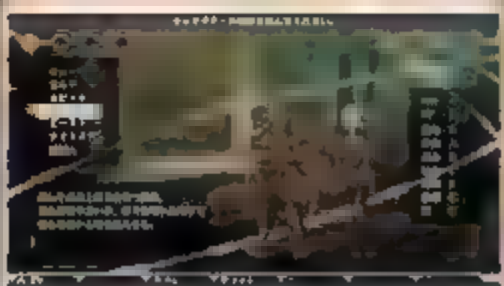
达成一定的条件可以获得各种称号。称号可以在菜单中的コレクション中查看。称号没有实际作用，但部分称号会与奖杯相关。

鉴定

获得未鉴定的道具时必须鉴定才能使用，可以在商店鉴定，也可使用部分职业的技能。不过鉴定技能游戏初期就可获得，何必去花冤枉钱鉴定呢？

角色培养

种族



本作一共有7种种族，除了初期可以选择的人类、精灵、矮人和妖精四种外，其余的夜魔、兽人和机械人则需要完成一定章节或达成特殊条件才能选择。种族除了

在外观上有很大区别外，在能力成长方面也有所不同，什么种族搭配什么职业才能发挥最大作用，是培养一名强力角色所必须了解的知识。以下是所有种族的出现条件以及特点。

出现条件 初期

游戏中最常见的种族。和其他种族相比人类的能力非常平均，没有太大的优点也没有明显的缺点。典型的万精油种族，可以与任何一个职业进行搭配。加上初期就可选择，是初级玩家的不二之选。

精灵 (エルフ)

出现条件 初期

喜欢居住在森林里的种族，除了外形修长外还拥有很长的耳朵。相比较其他种族，精灵的HP和物理攻防能力很普通，但魔法攻防能力就要高出很多了。加上自身不俗的SP成长，可以担任魔法型职业。另外，精灵的技力在所有职业中算中上水平，成长起来有很强的射击攻击力，再依靠装备弥补的话，也可以担当远距离物理攻击职业，例如弓箭手，在队伍中起到辅助和补刀的作用。

妖精 (フェアリー)

出现条件 初期

体型非常小的种族，相比其他种族物理攻击力极低，但取而代之的是极高的器用、技力、SP成长和运气，可以弥补攻击力的不足，同时对战场上陷阱的回避率也是最高的。该种族比较适合高速度型的技巧职业，例如盗贼和弓箭手、忍者等等。利用技能在战场上进行辅助、补刀以及干扰敌人等工作，强大的SP成长也让妖精的持续作战能力有很高的保障。

矮人 (ドワーフ)

出现条件 初期

同妖精一样属于身材矮小的种族，但能力正好相反，有着全种族中最高的筋力成长，配合高攻击技能的物理型职业的话，物理攻击力不容小觑。矮人的缺点在于知力、精神和技力不高，对魔法的抵抗很弱，且只适合近距离的近战职业，近距离物理攻击伤害不成气候。因此还是搭配如战士和拳击手等近战职业较好，在前方活跃的同时吸引敌人的注意力，保证后方安全进行辅助和攻击。

兽人 (ベヒーモス)

出现条件 完成主线任务“トゥルイへの贈り物”

比人类体型还要高大的种族。兽人的

特点和矮人比较接近，但筋力的成长要稍微低些，取而代之的是极高的HP和体力。相比较矮人，兽人更适合在战场前方充当肉盾型角色，配合战士等职业的效果非常好，极大保证了后方成员的安全。后期配合职业技能和装备弥补，兽人的物理输出可以和矮人媲美。兽人的弱点和矮人类似，不擅长远距离物理作战，对魔法的抵抗也很低，在实战中要留心敌人的魔法攻击。

机械人 (ロボット)

出现条件 完成主线任务“城主の隠れ家”

精灵的近亲系种族，是比较稀少的种族之一。相比较精灵，有着压倒性的知力和精神，对魔法的运用和防御都是全种族中最强的，非常适合魔法师或僧侣等纯魔法职业。但除此之外，夜魔的其他能力就有点惨不忍睹了，极低的HP成长和物理防御让其在战场上单独生存率极低，超低的筋力也无法像精灵一样担当远距离物理战，必须有人保护才能在战场上活跃起来。

机械人 (ロボット)

出现条件 在监狱最下层设置的工会与タナ对话，花钱依次获得机械王子的右腕、机械王子的左腕、机械王子的右足、机械王子的左足、机械王子的胴体、机械王子的腰和机械王子的头，全部获得后自动组合成一名机械人，此后即可在工会创建（部件需要进行一定的主线剧情才能获得，初期有钱也是无法全部买到的）

所有种族当中最特殊的。特别之处在于能够使用的武器和装备都和其他种族有非常大的区别，另外该种族的职业也是特殊的，无法像其他种族一样可以转职成多种职业。机械人本身的优势在于HP、筋力、体力、技力和器用的成长度非常高，而且也是惟一个可以使用火器类武器的种族，配合自身的高HP和物理攻击成长，近距离战斗有着非常大的优势，适合充当近距离肉盾并进行一定的火力压制攻击。机械人的缺点主要是对魔法的抵抗较弱且

SP成长不高 遇到敌人后方有魔法型角色的话需要注意一下，作战时也要设置好足够的SP回复药保证战斗时不会弹尽粮绝。

角色的性格

角色的性格会影响到NPC在战斗中的作战倾向，例如慎重的性格通常不会冲到敌人堆里 而自由奔放则相反。游戏中除了主角，其他角色雇用时性格都是随机的 不过后期可以在最下层施設或ハッピーアナトミークロニック内花钱进行更改。

基础能力与BP



游戏中角色一共受7种能力所影响，当角色升级后，除了会提升基础能力外 还会获得额外的BP供玩家分配 玩家可以在菜单中选择パラメータ后将其分配在这7种能力上，让角色的成长更具有针对性。以下是7种基础能力对角色的具体影响

筋力·影响角色的打击攻击力和重量 筋力越高角色的近距离攻击以及可装备的防具重量上限越高，同时小幅度影响角色的物理防御力以及射击攻击力

体力·影响角色的最大HP和物理防御力

技力·影响角色的打击攻击力和射击攻击力

知力·影响角色的最大SP以及魔法攻击力和防御力

精神·影响角色的魔法防御力和对异常状态的回避率，同时小幅度影响角色的最大SP和魔法攻击力

器用·影响角色的最大重量和对异常状态的

回避率

正 影响角色对异常状态和陷阱的回避率，同时还会影响角色的会心一击率

※分配BP时，实际的增加量会根据角色的种族、职业而变化，例如夜魔种族的魔法师与人类种族的魔法师在知力上分配同样的BP，夜魔种族的知力提升量会更高

主职业和副职业



游戏中一次最多允许1名角色同时拥有1个主职业和2个副职业。主职业会影响角色在升级时的能力成长倾向 例如战士就比魔法师的筋力成长要高很多等等。除此之外还会影响角色可学习的技能和可使用的武器。副职业惟一能对角色产生影响就是职业技能 但要注意的是 角色当前能够使用SBP学习的技能仅限于该角色当前的主职业技能，副职业技能是无法学习的 所以在转职前 一定要考虑清楚。另外要提醒玩家的是 副职业必须在工会转职一次后才能进行设定，且设定的副职业必须是当前角色可以转职的职业。

技能的种类

游戏中的技能一共分为三类，主动技能、被动技能以及队伍技能。主动技能一般需要在战斗中才能释放（回复系除外）；被动技能设置后就会一直发挥效果 例如最大SP+200等等，队伍技能无法设置，只能在非战斗状态下的菜单内使用 例如鉴定道具 以及瞬间回城等。游戏中除了转职可以学习技能外，完成特定的任务也会学到特定的被动技能或得到学习被动技能的书。另外

通过在欢乐街花钱,主刷提升能力的途径。也有一定概率随机学到被动技能。

职业与技能



本作的角色除了有种族区别外,还拥有职业之分,不同的职业所能学习的技能也有很大区别。除了7种初期就存在的职业外,游戏中还拥有大量的隐藏职业。这些职业都具有很独特的职业技能。但转职需要持有该职业的职业札才行。下文介绍所有职业的特点。

游戏中最基本的职业 特点在于所有基础能力成长都非常非常低。同时技能也多以辅助和小幅伤害为主,无论是在战斗中输出还是辅助效果都相当不给力。但作为弥补,该职业可以使用除火器外所有种类的武器。可以在一定程度上弥补该职业能力成长低的弱点。另外该职业拥有一个非常强的被动技能,能让所有基础能力增加30点。学习后配合其他职业增加能力效果非常好。缺点是学习所需的SBP要求很高。总体要比其他职业高出很多。囚人算是一个大器械成型的职业,Master后配合其他职业能够更好地发挥战力。举会所有囚人的职业技能可以获得囚人596的证,是专门用来辅助其他职业的强力技能。

囚人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
冲撞付	5	40	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力小幅下降
冲击力	8	65	一定时间内自身的物理和魔法防御力小幅上升
龟みつけ	10	65	一定时间内敌方单体的打击和射击攻击力中幅下降

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ハフスラッシュ	8	200	对正面所有敌人造成小幅伤害并解除其所有的辅助魔法效果。必须装备手剑。
电地藏	25	300	对正面所有敌人造成小幅伤害并附带即死效果。必须装备圣堂。
超集中力	0	300	被动技能。自身的HP+10、技+20。
最大HP+200	0	400	被动技能。自身的最大HP+200。
物理突破	0	5000	被动技能。自身的所有基础能力+30。
警戒	5	50	一定时间内使用者的物理防御力小幅上升。
エスケイプ	5	200	、队伍技能。全队立刻回到监狱门口。
囚人596	0	习得以上所有技能后自动习得	被动技能。可以装备除火器外的所有武器。

初心者常用的职业 打中攻击力和暴用的成长非常高。随着成长可以装备各种强力的防具。非常适合近距离战斗,装备盾进行防御的话可以充当肉质性角色,这一点要比拳斗士更为出色。特别是在学习了挑衅技能后更为明显。战士的技能偏向与小幅伤害+吹飞效果,伤害输出要比拳斗士低。些后期学会了被动技能以及超战者の证的话,HP和物理防御会再次上升,配合技能要比拳斗士更能吸引火力,且弱点并不明显。总体来说要比拳斗士的生存能力更高,是队伍中非常得力的保镖。前中期队伍中必备的前卫职业。

战士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ウォークライ	5	30	一定时间自身的打击和射击攻击力小幅上升。
ダッシュタックル	10	100	对周围敌人附带吹飞效果的攻击。
カトフオース	25	320	一定时间。自身受到攻击不会后仰。
アサブレイク	30	390	给予前方敌人无视防御的攻击。必须装备片手剑。
ハフスマッシュ	52	500	给予周围敌人无视防御并附带吹飞效果的攻击。必须装备片手剑。
大抵发	8	90	一定时间自身的物理防御力中幅上升并容易吸引敌人注意。
ウエポンハッシュ	18	230	给予前方敌人攻击的同时,一定概率附加眩晕效果。必须装备片手剑或双手剑。

技能名称	消耗SP	习得所需 等级	效果
ハイア タンカ	0	800	(被动技能) 自身的最大 HP+150、打击攻击力+30、 物理防御力+20
斗魂	0	1000	(被动技能) 自身的最大 HP+500、筋力+ 0
サーチ	20	300	(队伍技能) 鉴定未鉴定的 道具
魔獣者の証	0	习得以上所 有技能后自 动习得	(被动技能) 自身的最大 HP+600、物理防御力+ 00

魔法

纯魔法型职业，知力、精神以及SP的成长很高。可以学习大量的魔法攻击技能和部分异常状态技能。在战斗中输出很可观。特别是后期学会了群体陨石魔法更是突出。是队伍中不可缺少的魔法型输出职业。魔法师的缺点是HP和物理防御力成长极低，被敌人近身后很危险，且被动技能中只能提升魔法攻击力。单体作战能力和生存力都比较低。好在该职业可以装备盾，一定程度弥补了防御力的不足。魔法师全技能学满后可以获得大魔法师的证，极大提升角色的魔法攻击力和最大SP，增加持续战斗时间。

魔法师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需 等级	效果
ファイア	8	100	对敌单体的炎属性魔法，可 通过咏唱来增加威力
マジック ブレスト	8	50	定时间自身的魔法攻击力 中幅上升
オイスン	30	20	对敌单体的毒属性魔法，可 通过咏唱来增加命中率
コメント	67	450	对敌全体的陨石魔法，伤害 大，可通过咏唱增加威力
アークウイ ザ	0	1000	(被动技能) 自身的最大 SP+200、魔法攻击力和防 御力各+30
アイス	15	150	对敌单体的冰属性魔法，可 通过咏唱来增加威力
サイレント	30	120	对敌单体的沉默属性魔法 可通过咏唱来增加命中率
最大 SP+400	0	800	(被动技能) 自身的最大 SP+400
ウィンド	22	300	对敌全体的风属性魔法，可 通过咏唱来增加威力
情りの目	0	100	(被动技能) 自身的知力 +10
大魔法師 の証	0	习得以上所 有技能后自 动习得	(被动技能) 自身的最大 SP+500、魔法攻击力+100

弓箭手

弓箭手最大的特点在于技力的成长非常高。射击攻击力是所有职业当中数一数二的，适合远距离狙击以及补刀、干扰等行动。弓箭手的技能输出并不算出众，但会附带一定的异常状态，可以控制住敌人的行动。除此之外弓箭手还有让角色吸引敌人注意以及消除自身注意力的技能，还可以回复自身的HP。根据战场的情况合理使用能一定程度上帮队伍中其他成员解围。弓箭手的弱点很明显，HP和物理防御力较低，一旦被敌人近身的活想办法脱身。不然被击中不死也要半残。到后期学会了弓箭手的最强被动技能以及获得狙击士の证后，HP及物理防御会极大的增加。大大增加在战场上的活跃度以及生存力。

弓箭手技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需 等级	效果
風速系	8	50	一定时间自身的打击和射击 攻击力中幅上升
スタン	15	30	对敌单体附带眩晕效果的 攻击
イーグル アイ	25	250	对敌单体附带吹飞效果的大 威力攻击 (必须装备弓)
レインゲ ッ	55	465	对敌单体附带毒属性的小威 力攻击 (必须装备弓)
ノサルト キラ	0	700	(被动技能) 自身的最大 HP+300、打击和射击攻击 力各+40、物理防御力 30
緊急手崗	8	95	回复自身一定量HP并解除 毒状态
エスケイプ	5	200	(队伍技能) 全队立刻回到 地图 1口
最大 SP+200	0	400	(被动技能) 自身的最大 SP+200
マキノウ	5	15	止敌方单体将恩惠引路人注意
スバ ステルス	0	50	自身的透+5 战斗中不容易 引起敌人注意
狙击士の証	0	习得以上所 有技能后自 动习得	(被动技能) 自身的最大 HP+500、射击攻击力+ 00

牧师

牧师几乎是每个队伍中都必备的强力回复型魔法职业。自身的SP和魔法防御力成长极高。但相对的HP、物理攻击就极其低下了。牧师可以学会单体、全体回复以及异常状态恢复技能。同时还可以学会部分的辅助技能和少量单体圣属性魔法。在实战中，最主要的作用还是保证整个队伍的存活。

能力。牧师的缺点非常明显。由于物理攻防低，近距离接触敌人很危险，同时没有任何被动技能。可以说能力强化度极差，只能靠自身成长来增加能力。所幸可以装备盾，在一定程度上弥补生存能力。将牧师所有技能学满后，可以获得大神官の证，大幅增加魔法防御力和最大SP，延长持续参战时间。

牧师技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
エイト	8	75	我方单体的HP回复。可通过咏唱增加回复量。
エイトレイト	20	100	一定时间内我方单体的HP徐徐回复。
エイトス	28	450	我方全体的HP回复。可通过咏唱增加回复量。
オレオール	35	500	一定时间内我方单体如果战斗不能的话会自动复活一次。
スキュール	20	200	吸收敌方单体的MP。
神の加护	30	200	一定时间内我方全体的魔法防御力小幅上升。
デスバニッシュ	25	500	给予正面全体敌人无视防御的物理伤害。必须装备杖。
ホーリー	37	300	对敌单体附加即死效果防止光魔法。可通过咏唱增加威力。
マクレス	15	75	让敌方单体不容易引起敌人的注意。
クリア	25	00	解除我方单体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态。
大神官の证	0	习得以上所有技能后自动取得	(被动技能) 自身的最大SP+500、魔法防御力+100。

盗贼技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
ノブスハブ	14	70	自身不消耗吸引敌人注意。
エスケープ	5	200	队伍技能。全队立刻回到避难口。
ハイトストライク	12	450	除下正面所有敌人无视防御的小幅伤害。必须装备片手剑。
影体伸技	0	100	被动技能。自身的攻击力+5、防御+5。
オートガード	0	150	被动技能。装备盾的情况下。受到攻击时会自动防御。
拡大スーパ	0	600	被动技能。自身的最大SP+300。
スーパ	30	120	对敌单体的睡眠状态魔法，可通过咏唱增加命中率。
パライズ	30	120	对敌单体的麻痹状态魔法。可通过咏唱增加命中率。
パニック	30	120	对敌单体的混乱状态魔法。可通过咏唱增加命中率。
サテ	20	300	队伍技能。鉴定未鉴定的道具。
盗贼王の证	0	习得以上所有技能后自动取得	被动技能。自身的最大HP+1000、最大SP+500。

拳斗士的打击攻击力和物理防御力成长是所有职业中数一数二的。非常适合近距离牵制以及阻挡敌人的前进。进一步保证我方后卫的安全。拳斗士的技能多偏向于高威力的物理攻击，相比较战士缺少挑衅技能，但很多技能都附带吹飞和眩晕等附加状态。实战中可以将敌人打退以保护队伍安全。拳斗士的弱点在于魔法攻防以及SP都极其低下，用不了几个技能SP就空了，且前期HP的成长一般。使用双手武器会导致防御力无法进一步强化。但后期学会被动技能和拳斗士の证之后，拳斗士就会摇身一变成为队伍里攻守兼备的矛与盾。

拳斗士技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需SBP	效果
吹飞	16	10	吹飞自身周围的所有敌人。
狂毒アツ	30	300	给予正面所有敌人伤害的同时附带一定时间的麻痹效果。必须装备拳套。
黄金のラッシュ	30	335	给予正面所有敌人大幅伤害并附带吹飞效果。必须装备拳套。
爆裂拳	30	420	给予正面所有敌人特大伤害。必须装备拳套。
チャンピオン	0	900	(被动技能) 自身的最大HP+300、打击攻击力+30。
我雷咆哮	30	80	解除我方全体的混乱和睡眠状态。

比较特殊的职业，射击攻击力和打击攻击力的成长都很高，无论是近距离战还是远距离战都能手到擒来。但由于自身的HP和防御成长很一般，在战斗中不能做肉盾来吸引火力。盗贼的技能包括了一些异常状态魔法和低威力的物理攻击技能。在实战中有一定的控场能力，给予敌人伤害后快速撤退并进行远距离控制是最常用的战术。将盗贼所有技能学会后可以获得盗贼王の证，极大提升最大HP和SP，增加持续战斗能力。另外值得一提的是，盗贼所有技能学习所需要的SBP都很低。培养到Master比其他职业要快很多。



技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
电击の石	0	250	(被动技能) 自身的攻击力+10、防御+10、速+5
不動の息吹	35	450	定时间 我方单体受到攻击不会后仰
受け身の心得	0	500	被动技能 自身的物理防御力+50
最大HP+800	0	800	(被动技能) 自身的最大HP+800
戦士の証	0	习得以上所有技能后自动获得	(被动技能) 自身的最大HP+500、打击攻击力+100

技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
アルテマの証	0	习得以上所有技能后自动获得	被动技能 自身打击攻击力、射击攻击力、魔法攻击力、魔法防御力和物理防御力各+50

女性专用的职业

女性专用的职业 能力成长倾向于物理方向 但实际物理攻防能力要比战士高很多, 缺点是器用以及HP和SP成长较低, 无法装备太重的防具来增加战斗能力。技能方面, 多以各种强力的干扰魔法为主 降低敌人的攻防并进行控制。学会了女武圣所有的技能后 可以获得战乙女の证 极大地增加射击能力, 考虑到该职业的技能设置以及物理防御的成长 强烈推荐想要使用该职业的玩家 给她装备弓箭吧 在远距离干扰并补刀是比较适合该职业的战斗。

女武圣技能一览			
技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
毒付け	0	35	定时可给予敌方单体毒状态
眠り挂け	10	100	定时给敌方单体睡眠状态
マヒ挂け	10	100	定时给敌方单体麻痹状态
死期短え	52	455	定时间内自身如果战斗不能的话会自尽一次
植大HP+ 00	0	200	(被动技能 自身的最大HP+ 00
植大SP+ 00	0	200	(被动技能 自身的最大SP+ 00
アンクト	5	30	定时间内敌方单体的物理防御力小幅下降
フレイアル	5	30	定时间内敌方单体的打击射击攻击力小幅下降
マバインド	5	30	定时间内敌方单体的魔法防御力小幅下降
スピリット チャージ	20	200	吸收敌方单体的SP
射乙女の証	0	习得以上所有技能后自动获得	(被动技能) 自身的射击攻击力+150

机械人的固定职业

机械人的固定职业 也是该种族性的一个职业 能力成长倾向于物理方向。HP、筋力和体力等成长都在全职业的中上水平 加上可以使用火器类武器 物理输出更加优秀。技能方面 拥有对敌全体的大伤害技能 以及大量增加能力的辅助技能 效果可以说是全职业中最强的。(你都只给人家一个职业还不设置强点?) 极大地增加了输出能力和存活率。自身还有回复能力以及吸取SP的技能。即使是 一人作战也不用畏惧。学会机械人所有技能后, 可以获得アルテマの证 和囚人的被动技能一样大幅提升全能力, 机械人唯一的缺点在于SP成长不高, 后期用强力技能SP很容易空 需要装备足够的回复道具。用 一句话来形容机械人就是 浓缩就是精华。千万别因为不能转职而小看它喔!

机械人技能一览

机械人的固定职业 也是该种族性的一个职业 能力成长倾向于物理方向。HP、筋力和体力等成长都在全职业的中上水平 加上可以使用火器类武器 物理输出更加优秀。技能方面 拥有对敌全体的大伤害技能 以及大量增加能力的辅助技能 效果可以说是全职业中最强的。(你都只给人家一个职业还不设置强点?) 极大地增加了输出能力和存活率。自身还有回复能力以及吸取SP的技能。即使是 一人作战也不用畏惧。学会机械人所有技能后, 可以获得アルテマの证 和囚人的被动技能一样大幅提升全能力, 机械人唯一的缺点在于SP成长不高, 后期用强力技能SP很容易空 需要装备足够的回复道具。用 一句话来形容机械人就是 浓缩就是精华。千万别因为不能转职而小看它喔!

机械人技能一览			
技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
アンチス キル	17	80	恢复使用者的全异常状态
ハフ ブ -スト	22	90	定时间内使用者的打击射击攻击力大幅上升
リミ ンタ 解除	42	275	定时间内使用者会能力中解上升
サテ ライ トビーム	100	825	对敌全体的巨大光攻击 (必须装备激光)
ブラック ボックス	0	2100	被动技能 自身全基础能力+20
ナノサイ クル	5	50	自身HP少量回复
ディレイ ンヨック	20	285	吸收敌方单体的SP
フルスバ ク	60	585	给予敌方全体持续麻痹效果的小伤害 必须装备激光
クロック アップス	0	525	(被动技能) 自身全基础能力+5
アイアン ボディ	0	1350	被动技能 自身物理防御力+100并获得破城装甲效果

击技能 稍加培养物理攻击力也不容小觑，在保护队员的同时给予敌人巨大的打击。士兵的弱点在于魔法防御稍微差点，且作为肉盾没有自身回复技能，需要用装备和同伴进行支援。同时SP的成长也不高，技能不要无限乱放。学会士兵的所有技能可以获得佣兵の证，进一步强化物理防御力，队伍中有了该职业后，战士就可以考虑换掉了。

士兵技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
ノルト ハンシュ	24	55	对敌单体的小伤害。必须装备片手剑。
クロス エッジ	20	255	给予正面的全体敌人伤害。必须装备片手剑。
セブンス エッジ	40	290	给予周围全体敌人大幅伤害。必须装备片手剑。
ブルズイ ング	45	335	给予周围全体敌人附带吹飞效果的大幅伤害。必须装备片手剑或锤子。
バレイシ	0	1000	【被动技能】自身的最大HP+250、物理防御力+30、魔法防御力+20。
テイレイ ジョン	0	800	被动技能。物理防御力+50、最大血量+30。
チェン アツブ	0	85	一定时间内自身的物理防御力小幅下降，打击和射击攻击力大幅上升。
エレメン トガード	10	75	一定时间内自身的物理防御力小幅上升，魔法防御力小幅上升。
セブンス アツブ	20	165	一定时间内自身的攻击力小幅上升。
アイアン ハート	8	45	自身不容易被敌人注意。
佣兵の证	0	习得以上所有技能后自动获得	【被动技能】自身的物理防御力+150。

战斗能力非常低的职业，能力成长方面没有一项可以拿得出手，在战斗中无法发挥太大的作用。技能方面，大部分都是给自己增加防御并自动回复的技能。在队伍中的生存能力一点不差。该职业还拥有全职业中惟一的打折技能以及投钱技能，前者可以让商店贩卖道具的价格下降，后者可以用钱对敌人造成伤害，学会了所有商人的技能后，可以获得富豪の证，让商店打折功能再次加强。总体来看，该职业的技能设置就是为了让玩家能安全地练满它，然后放在辅助职业的位置上来抑制队伍的金钱消耗量。

商人技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
オートSP カバー	0	500	【被动技能】自身的SP低于最大SP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复。
钱魂	0	500	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降5%。
オートHP カバー	0	500	【被动技能】自身的HP低于最大HP的一半以下时自动使用设定好的回复道具进行回复。
値引き交 渉术	0	1000	商店出售的武器、防具、回复道具和札的价格下降10%。
バリア	5	40	一定时间内我方单体的魔法防御力小幅上升。
アイテム 鑑定	10	300	队伍技能。鉴定未鉴定的道具。
フォース	5	40	一定时间内我方单体的打击和射击攻击力小幅上升。
最大 HP+500	0	1000	【被动技能】自身的最大HP+500。
プロテクト	5	40	一定时间内我方单体的物理防御力小幅上升。
钱投げ	5	100	投掷金钱对敌方单体造成伤害。
富豪の证	0	习得以上所有技能后自动获得	【被动技能】商店出售的所有商品价格下降15%。

极大强化了物理攻击力的职业，可以装备刀作为武器。能力成长以打击攻击力和攻击力为主，防御力要相对低一些。技能方面，除了附带吹飞效果的范围攻击技能外，还会有少量的辅助技能和被动技能。进一步强化攻击力的同时也增加了自身存活的能力。待的缺点在于，舍弃了防御导致战场上存活率很一般。看准时机配合同伴给予敌人致命打击是他最基本的战术。加上SP成长不高，持续作战力差，必要时候还要靠吸收敌人HP来过活。学会了待所有技能后可以获得剑豪の证，大幅增加最大HP，保证了待的存活力。

侍技能一览

技能名称	消耗SP	习得所需 SBP	效果
斩钢止水	8	55	一定时间内自身的打击、射击和魔法攻击力小幅上升。
必杀击	0	200	【被动技能】自身的运+20。
武士魂	0	400	【被动技能】自身的最大HP+100、最大SP+100。
安全忍	0	1000	【被动技能】自身物理防御力和魔法防御力+50。
浑身	10	135	对前方敌人附带吹飞效果的攻击。
天狗刺	24	255	给予正面所有敌人大幅伤害。必须装备刀。

技能名称	消耗SP	习得所需	效果
疾風居合斬り	45	590	无视防御给予正面所有敌人附带吹飞效果的攻击（必须装备刀）
大車輪	50	390	给予周围所有敌人附带吹飞效果的伤害（必须装备枪）
スピードライブ	25	500	无视防御给予正面所有敌人伤害（必须装备枪）
血肉吸引	15	325	吸收敌方单体的HP
加害の証	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大HP+1500

咒术师

可以说是强化型的牧师，只能男性转职。特点在于魔法攻击力的成长在所有职业中是最高的。虽然只有 招魔法攻击技能，但绝对是非常强力的杀手锏。咒术师其他技能中，包含了大幅增加攻击力的辅助技能，增加HP和SP的被动以及减少受狙率的辅助技能，让他的生存和持续作战力比牧师更上了一个台阶。除此之外咒术师还拥有全体回复技能以及延长自身战斗不能到死亡状态持续时间的被动技能。同时也拥有唯一——一个能够将死亡角色复活的技能。极大减少了在往返监狱上的时间以及金钱的开销，加大作战效率。学习完咒术师所有的技能可以得到ネクロの证，再次强化魔法攻击力。不用说，只要获得该职业的职机，就可以完全取代牧师在队伍中的位置了。

咒术师技能一览			
技能名称	消耗SP	习得所需	效果
执行断干	0	100	（被动技能）自身从战斗不能到死亡之间的时间延长
ホスピタリティ	15	300	我方全体的HP回复
リソース	50	200	（队伍技能）以HP全满状态复活死亡的角色
クリアース	75	300	解除我方全体的毒、麻痹、混乱、睡眠和沉默状态
最大HP+500	0	1000	（被动技能）自身的最大HP+500
ノウルレイト	50	585	对敌全体的强力光线攻击（必须装备杖）
レットアイス	8	45	一定时间内自身的魔法攻击力大幅上升
时空閉鎖	50	390	一定时间内敌方全体的魔法攻击力大幅下降
ステルス	0	30	（被动技能），不容易吸引敌人注意
最大HP+300	0	600	（被动技能）自身的最大HP+300
ネクロの証	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的魔法攻击力+150

兔女郎

和女武圣一样只有女性才能转职的职业。同时也是游戏中最难转职的职业（该职业的职机获得难度巨大）。兔女郎全能力成长值非常高，比其他任何职业都要优秀，这一点在分配BP时就可以看出来。技能方面，兔女郎更偏向辅助和控制。自身的技能只有

忍者

可以装备忍刀和弓的职业，各项基本能力中射击攻击力的成长较高。其他能力都保持在中等水平。技能方面，除了对单体和范围的伤害技能外，还会附带毒、麻痹等异常状态，配合全能力上升的技能。虽然不能一次性对敌人造成致命打击，但可以有效地牵制敌人，让同伴有更好的发挥空间，自身还对异常状态具有一定的抗性。要说忍者的缺点，在于物理攻击技能要求必须装备忍刀，增加了忍者的危险。总体来看算是一个中等输出+干扰型的职业，且还有超容易Master的优势。学会忍者所有技能后可以得到上忍の证，大幅增加SP最大值，配合其他职业有更强的持续作战能力。

忍者技能一览			
技能名称	消耗SP	习得所需	效果
毒霧	30	200	给予敌方全体毒效果
鬼丸蜂	30	305	给予正面所有敌人附带毒效果的大幅伤害（必须装备忍刀、刀流）
雷斬り	30	385	给予正面所有敌人附带麻痹效果的大幅伤害（必须装备忍刀、刀流）
隠蔽きの心得	0	100	（被动技能）自身的暴击+5、回避+5
シキカト	0	100	（被动技能）必定防御舍伏状态
羽点錠い	0	0	150（被动技能）自身的攻击力+0、回避+5
秘器の水	15	50	自身不容易吸引敌人注意，可通过咏唱增加效果
强化睡眠の水	20	125	一定时间内自身全能力小幅上升
聖域の水	20	100	一定时间内给予敌方单体HP徐徐下降效果
神風の水	8	100	对敌单体的忍风魔法，可通过咏唱增加威力
上忍の証	0	习得以上所有技能后自动获得	（被动技能）自身的最大SP+1500

增加魔法防御 释放异常魔法等 没有任何有效的攻击技能,因此 开始只能辅助队友 等成长或转职后依靠其他职业技能的来发挥更强的战力 至于走魔法路线还是物理路线就看玩家的喜好来培养了。兔女郎想要获得Master很简单 技能消耗都不高,学满技能后可以获得売れっ娘の证,可以增加恋爱对象的好感度,算是一个比较有特色的被动技能。

兔女郎技能一览

技能名称	消耗SP	获得所等	效果
BP		BBP	
ピンクのカーテン	10	65	定时间内我方单体魔法防御力中幅上升
色しの空間	25	130	我方单体的全异常状态恢复
イクな、お注射	20	130	定时间内我方单体的魔法防御力大幅上升
手負いの真	0	200	被动技能 自身当前HP下降到最大HP的35%以下时造成的伤害上升为2倍
花魁气质	0	500	被动技能 自身的最大HP+ 00, 物理防御力+30
眠ガキッス	10	100	定时间给予敌方单体混乱状态
ブラックJL	20	130	定时间让敌方单体HP徐徐下降
甘い香り	30	185	解除敌方全体的辅助状态
エスケイプ	5	200	队伍技能 全员立刻回到监狱1口
サチ	20	300	队伍技能 鉴定未鉴定的道具
売れっ娘の证	0		被动技能 恋爱效果得到增幅

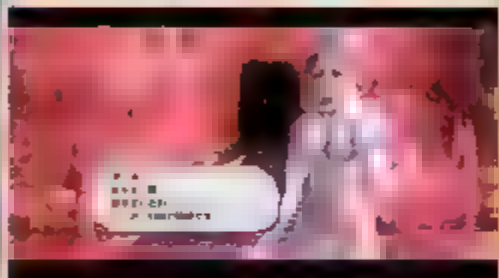
转职



玩家可以在工会让队伍中的任意同伴进行转职,转职需要支付一定的金钱。如果角色是第一次转职的话 还可以设定副职业。转职的好处在于,可以保留该角色转职

前职业已学习的技能以及已分配在角色身上的BP 如果玩家将之前的职业设定为副职业的话 就可以使用已持有的职业技能,这样能够弥补不同职业之间的缺点,例如魔法系职业装备物理系职业的被动技能 大幅增加HP和物理防御力,就能大幅提高在战场上的活跃率和生存力。缺点在于转职后新职业的等级为1,但可以保留之前所获得的SBP,可以继续学习新职业技能 也就是说不同职业之间的等级互不继承。利用这一点 建议玩家先练好一个职业 然后多战斗来取得较多的SBP,转职后便可以更快地成长起来 培养出超强的角色。

关于转职道具



除了初期的7种职业外,其他的职业需要特定的转职道具才能转职(XXXの职札),游戏中可以获得的途径大致有3种 分别是从宝箱中获得、NPC好感度到达一定程度后赠予以及打倒敌人后随机掉落的黄金宝箱中获得。前两种方法可以获得的数量寥寥无几 想要培养全员全职业角色,还是需要刷啊。以下是转职道具的获得方法

道具名称	效果	获得方法
ルンバの职札	让 名角色可转职为ソルンバ	1 以下NPC好感度达到最高时赠予 シンタイ・イサベル2 敌人ゲヘナ兵士团掉落 盗贼の抜け道出现
商人の职札	让 名角色可转职为商人	以下NPC好感度达到最高时赠予 セリア インボリタノクル2 监狱B2F房间内的宝箱中获得/3 敌人セノリヴィア商会掉落、异形的洞窟B2F出现
侍の职札	让 名角色可转职为侍	以下NPC好感度达到最高时赠予 ハテ エリテ モンゾ2 罪人たちの禁地的宝箱中获得 3 敌人ホク・ハイ兵士团掉落 ガルト收容所B 2F出现

道具名称	效果	获得方法
アマノネズ の职札	止 一名角色可 转职为女 战士	1以下NPC好感度达到最高时 マルティナ2 高城の南の道の 宝箱中获得(3 敌人ヘスウ ト女 团掉落 绝壁の荒野出现)
忍者の职札	止 一名角色可 转职为忍 者	1以下NPC好感度达到最高时 マルカッ タ 2 最果て の地の宝箱中获得(3 敌人妖界忍众 掉落 翠のちの峰出现)
ノヤマノ の职札	止 一名角色可 转职为咒 术师	1以下NPC好感度达到最高时 平 トクス ティナ2ガルト 收容 所B Fの宝箱中获得(3 敌人マナル ム咒术师 绝壁の荒野出现)
ハニ の职札	止 一名角色可 转职为角 女郎	敌人ビノロスの掉落 原始の 墓90F出现



战斗相关

技能与道具的设置



若要在战斗中使用技能或道具 需要先设置在动作菜单上。在菜单界面上选择メンバー下的スロット设定就可以进行设置了。玩家最多一次可以设置8种指令,可设置的范围包含玩家所持有的道具,特殊的四种团队指令(全体攻击、防御等)以及角色的主动技能,设定后在战斗中分别按下方向键或(+)方向键来发动。最后的パッシブスロット则专门用来设置角色的被动技能。一名角色最多能设置4个被动技能,后期习得了多种被动技能的情况下 就需要根据角色的职业定位来选择设置了。最后要提醒玩家的是 设置主动技能时,如果全部设置成同一种技能,那么战斗中使用的效果会上升 算是游戏中的一个小技巧。另外,NPC队友只会使用玩家设置好的技能和道具,千万别嫌麻烦而不设置。

连锁攻击 与经验加成



装备单手武器后 按C键为弱攻击,装备部分双手武器时按下△则是强攻击 配合弱攻击可以止攻击的连击变化,装备刀、双手剑和盾时 在敌人攻击一瞬间按下△则是即时防御。在使用弱攻击时 攻击的一瞬间角色头上会出现金光 这个时候继续按下去能形成特殊的连锁攻击 快速给予敌人较大的伤害 连锁攻击一次最多能持续10次。随着连击数的增加 战斗后经验值倍率会上升 在战斗中形成较高的连击可以得到比平时更多的经验值 加快角色的成长。

魔法咏唱



游戏中的魔法与技能的不同之处在于，在非单界面下发动魔法会进入咏唱状态。咏唱时角色无法行动，脚下的魔法阵会逐渐扩大，到达最大时释放可以增加魔法的威力、异常状态的命中率以及回复魔法的回复量等等。比立刻发动效果要好，但缺点是需时间，容易被敌人乘虚而入。如果在单状态下使用魔法，则和未咏唱时的魔法效果一样。实战中需要根据战斗情况来选择发动方法，特别是一些难度比较高的BOSS战中更要注意。

武器熟练度

连续使用同一类型的武器，熟练度会上升。熟练度提升后使用武器时的效果会有小幅增加，在角色选定了武器后切忌频繁更换！

爆发状态

(ブースト)



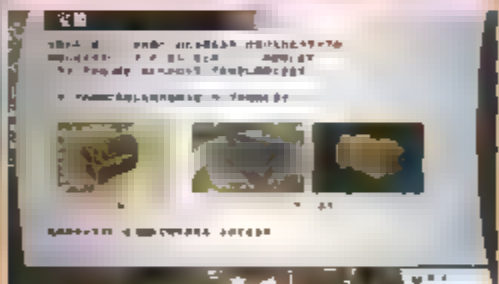
在战斗中连续攻击敌人的话，可以快速积累画面右下角的爆发槽（用连锁攻击积累速度更快），蓄满后爆发槽会发出蓝光，点击它就可以让全员进入爆发状态。该

状态下我方全员造成的伤害翻倍，受到的伤害减半。是玩家对敌人进行追击、给予敌人致命伤害的最佳机会。爆发槽持续的时间很短，但由于战斗结束后会自动清空，积累满后不要犹豫，直接使用吧！另外，敌人也会发动爆发状态（发动时画面会变红并出现提示），遇到这种情况最好全员防御，扛过这几秒后再伺机进行反击。

逃走

进入战斗后感觉不敌对手的话，可以尝试逃走，方法是靠近战斗区域的边缘一定时间后脱离战场。当然游戏中一些战斗是无法逃走的。另外根据敌我方的实力强弱差，逃走所需时间也会变化。

战斗胜利与宝箱



战斗胜利后，玩家可以获得一定的经验值和SP，还可以调查敌人的尸体获得素材、金钱以及各种装备等，需要注意的是敌人的尸体一定时间后会消失，因此结束战斗后首要任务就是回收敌人身上的道具。另外，结束战斗时还有一定概率会出现宝箱。本作的宝箱一共分3种，分别是木宝箱、铜宝箱和金宝箱，宝箱越珍贵等级就越高，开出的道具也越好，不过高等级的宝箱一般有陷阱，包括全员中毒、HP伤害、单体即死等。开启宝箱时，建议将操作角色切换到队伍中器材最高的人（按SELECT切换），这样回避掉陷阱的概率也会提高。最后要提醒玩家的是，战斗时如果先将敌人队伍里的队长打倒，获得的经验值虽然会下降，但出现宝箱的几率会上升，这一点对于要刷职礼的玩家来说是必须要掌握的技巧。

异常状态

本作的异常状态种类繁多，部分状态对战斗的影响很大，且无法自动恢复。中了的情况下一定要及时解除。值得一提的是，游戏中的战斗不能和死亡属于两种状态，在战斗状态下HP变为0的话，首先会进入战斗不能状态，该状态下角色头上会出现倒计时。倒计时结束前不救助的话，才会进入死亡状态。死亡状态下角色在结束战斗后不会归队，必须回到欢乐街的教会花钱才能复活，非常麻烦。在战斗中一定要尽量避免这种情况发生。当然后期也有直接回复死亡状态的道具，当然价格就比较坑人了。最后要提醒玩家的是，如果角色在战斗中处于战斗不能

的状态时，我方结束了战斗的话，那么该角色会强制进入死亡状态。所以有角色在战斗不能的情况下，应当优先让其复活。否则一旦死亡损失就大了（说实话真是很讨厌的设定）。以下是本作中所有异常状态的效果。

毒 一定时间内HP徐徐减少。

睡眠 一定时间内无法进行任何行动。被攻击后解除睡眠。

沉默 一定时间内无法使用任何技能。

麻痹 一定时间内无法行动。

混乱 一定时间内会随机攻击我方同伴。

战斗不能 HP为0，无法继续战斗。

死亡 战斗不能的情况下10秒内不进行救助进入死亡状态。战斗结束后也不会自动复活。

金欠 一定时间内所持金钱徐徐减少。

主线流程

先任务



游戏一开始主角一行人被残暴的国王刻上了死的刻印，同时被送到了监狱，剧情后同行的カルロス会成为同伴。队伍最大编成增加到3人。可以自由行动后先别急着触发主线剧情，在欢乐街右下角地下通道的角落内可以获得“刀カタログ4号”（地上发光的位置）。接下来从南边的城门进入城门前广场，自动触发一场战斗，没有任何难度，多熟悉一下本作的基本战斗操作。胜利后返回欢乐街，同行的ポル会正式给玩家介绍这里的设施情况并加入队伍，队伍最大编成人员上升到4人，剧情后任务自动完成。进入公会（キルド）スタキス接受下一个任务。

圣合国の兵隊と敵対



接受任务后再次进入城门前广场与敌人セルゲイ、グロツキ战斗。由于是3V2所以也无难度。胜利后调查敌人的尸体可以获得道具或金钱奖励，但要注意尸体一定时间后会消失，同时解锁宝箱系统，调查的时候如果有等级，就尽量让器用高的角色去开启，回避陷阱的概率也会提高（按SELECT键可以切换调查的角色）。在宝箱内获得“鑑定の札”，后前往广场西边的カンドゥム城外周1触发剧情。发现间谍后返回前广场，走右边的通道进入カンドゥム外苑——血塗られた草原，刚出门会遇到开始的同伴，并教会玩家如何救助陷入战斗不能的同伴，切记同伴战斗不能10秒倒计时结束前必须使用道具救助，否则同伴会死亡，在战斗

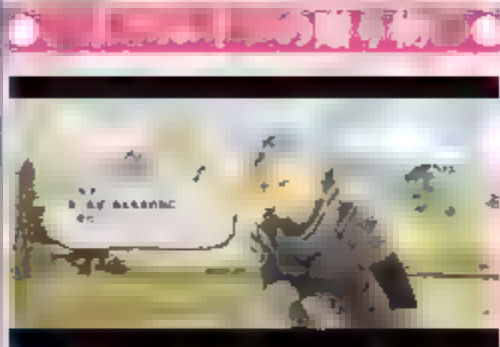
中要用道具也必须先设置。

剧情后进入第一个草原区域，敌人都是随机出现的。靠近后会自动切换进入战斗状态，根据玩家目前所选的职业，优先习得回复技能增加点实力，没有回复技能的话就只能靠道具了。推荐练到LV6左右，积累5BP学会战士的鉴定技能。可以免费鉴定战斗中获得的未鉴定道具（建议回监狱。这样在大门前来回走动可以快速回复满SP进行鉴定）。草原右边的通道暂时不要走。会有强力的敌人守候。进入左边的通道，根据箭头指示进入洞穴，在这里会与本次任务的BOSS战斗。

BOSS

BOSS为4名战士，攻击力很高，建议放在后排位置。攻击角色，玩家NPC队员是不会使用蓄力攻击的。

零。接下来原路返回。在谒见的间会与バルデスファミリ-战斗。敌人数量比较多且HP很高，还是很麻烦的，建议从后面的敌人开始清理。连锁攻击和ブ-スト状态一定要多加利用。快速削减敌人的数量，注意这场战斗全灭也可以通过，但这样会让所持金减半。尽量不要失败。胜利后返回原地点将バルの平交给ペロニカ后完成任务。



将バルの平交给ペロニカ后自动触发该任务，由于该任务的目标敌人很强，建议这个阶段先去完成一些支线任务。提升队伍等级并赚取金钱，如果玩家队伍中没有回复职业的话，可以赚钱雇佣一名同伴，但雇佣费用很高（10级大概在10000G左右），可以靠刷敌人卖素材或完成任务来积累。或者直接花3000雇佣一名等级1的同伴重新培养。另外要提醒玩家的是，剧情自动加入的同伴后期全都会离开，可能的情况下尽量不要培养他们，免得白费力气。本次的任务敌人位于血涂られた草原的西南边。位置很远。进入血涂られた草原后顺着箭头往左下方的小路前进。路上的敌人最好回避。积累力量全力对付BOSS。击倒他后返回欢乐街将トゥルイの腕轮交给ペロニカ自动完成任务。

将BOSS打倒后自动接到该任务。一路返回监狱。与欢乐街左边区域的ペロニカ对话（注意离开时的区域内可能会碰到魔法系敌人，他们的攻击力很高，注意好自己的HP）。剧情后任务自动完成，同时队伍最大人数增加到5人。



回到欢乐街中央的位置，调查正中央的大门后触发剧情，自动进入谒见的间后一路往上走。调查城主の间的宝箱获得バルの

BOSS

トゥルイ会携带4名战士登，攻击力很高，建议放在后排位置。攻击角色，玩家NPC队员是不会使用蓄力攻击的。

仲間を集める

完成任务后获得遗产的情报。接受任务后可以作成ビースト种族，同时队伍最大编成人员增加到6人。ビースト种族的HP和物理攻击成长很高，很适合做前卫型职业。本次任务要求除了NPCペロニカ外，玩家要将队伍人员扩充到6人。不过既然都打倒了第2个BOSS，玩家手中应该有不少钱了，招募队员的两种方法在前面已经介绍过，如何招募就看玩家自己的经济状况了。凑齐6人后可以先到低等级地图提升一下等级，让后面加入的角色快速升级，准备完成后与ペロニカ对话即可完成任務。

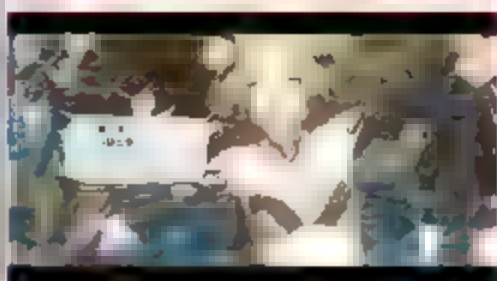
BOSS



任务 开始ペロニカ会自动加入队伍。这样队伍中一共有7人了。ペロニカの职业是魔法师，能力还算可以。就是没有5BP，需要在以后的战斗中累积。准备一下来到欢乐街的最下层施設。与商店店主交谈会与之展开战斗，胜利后自动完成任务并获得新的情报。

BOSS

店主の隠れ家

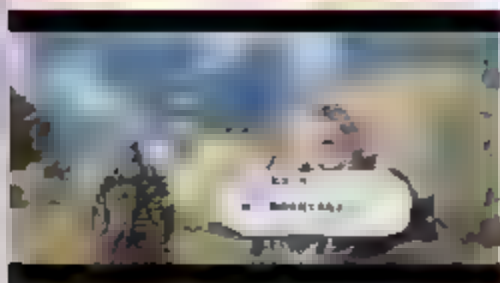


接到该任务后商店可以正常使用了。这个时候别急着走主线，因为任务难度是二星的。不妨先去完成新出现的支线任务进一步提升实力。准备好后进入血塗られた草原，走右上角的通道进入异形的洞窟。调查中央的门会提示有BOSS战，进入后与本次的BOSSガンドウーム战斗，胜利后BOSS会逃走，离开洞窟进入右下角の里切りの溪谷。通过这里到达绝望の荒野。会与之前接触的3名BOSS战斗。打倒他们后任务虽然完成了，但众人却中了陷阱。

BOSS

BOSS

● 暴动を阻止せよ ●



完成了任务后发现カルロス竟然是皇帝的密探。接受该任务后3名剧情NPC都会离队，到工会重新更换同伴吧！注意此时监狱一些没开放的设施例如平民层现在可以进入了，有不少宝箱可以回收，千万别错过。人物作成也追加ナイトメア这个新种族，是很适合充当魔法职业的种族。在工会ギルト“スターキス”与ンヤルロット对话可以收回之前装在NPC队员身上的装备。另外还可以接到一个委托任务。打赢她后可以获得强大的被动技能“月光”，大幅提升能力。一切准备就绪后从ガンドウム外苑进入左边的盗贼の抜け道区域。这里的敌人很强，可以让低等级的角色快速升级，但也要注意他们的安全。另外，在左边区域会有一个等级100的宝箱，打开后会得到转职道具アマゾネスの职札。虽然以玩家目前的实力打开必定会中陷阱。不过还是推荐冒险一下。可以让女性角色转职为女武圣。在中央区域触发剧情后与矮人族进行BOSS两连战。胜利后任务自动完成并获得狮子の键。

BOSS



决他们。

BOSS



平升手。

● 政治犯を倒せ ●



接受这个任务后监狱的B2F，ガントウム城外周2等区域都会开启。可以回收宝箱的同时还能接到不少的委托任务。特别是ガントウム城外周2关联的几个监狱。可以拿到不少武器收集部件。建议先收集并完成这些任务来提升自己的实力。准备好后进入监狱B2F，在中央位置与本次的BOSS进行2连战，胜利后任务自动完成。

BOSS



BOSS



请务必用吧。千万别省着。

BOSS

大魔导师的刻印



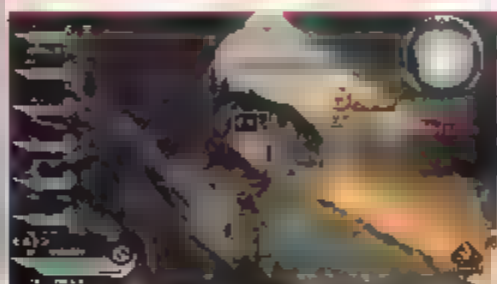
战斗结束后返回之前的房间可以找到强力宝箱。打开能够获得转职道具“商人的职札”。路回到欢乐街进入キルド“スタキス”会发生剧情并接到该任务。打到这里工会会出现奖励技能学习书的支线任务，虽然需要长时间刷素材，但还是推荐优先完成。使用这些技能书可以习得被动技能，大幅增加角色的实力。继续主线的话，前往绝望の荒野。这个地图的敌人强度非常高，行动时一定要当心。在该地图中央地区会遭遇本次的目标BOSSサルデス，依旧是2连战。一定要做好准备。胜利后他告诉主角消除自己身上的死的刻印的方法后就离开了。

BOSS

大魔导师的刻印

由于本次任务的目的地就在眼前，剧情结束后可以直接考虑完成该主线任务。走最下方的通道来到最果ての地。这里的敌人比之前的更强，行动时一定要小心。一路向下走，在隐遁の道区域左边角落内有一个100级的宝箱，老方法强制打开它可以得到一个转职道具“忍者的职札”，千万要记得回收。在荒野の最果て区域触发剧情，来到最下方遭遇大魔导师后任务自动完成。

大魔导师的刻印



没想到大魔导师所说的解除刻印的方法竟然需要打倒一头巨大的龙。胜利后大魔导师用生命的代价让刻印消失，主角终于摆脱了皇帝的束缚。

BOSS

完成上 一场战斗，剧情后紧接着就会开始本次的战斗，其实就是一场普通的杂兵战，没有任何难度可言。胜利后自动完成

野蠻者の刻印

完成上 一场战斗，剧情后紧接着就会开始本次的战斗，其实就是一场普通的杂兵战，没有任何难度可言。胜利后自动完成

任务 同时还会习得被动技能ラストリゾート、装备后自身的回复量会增加25%。



原路返回到绝望の荒野，走上方的道路来到罪人たちの祭坛。在这里最下角的角落里的宝箱中可以得到转职道具“侍の职札”，记得一定要回收。从这里进入囚人洞窟。一路往右走会遭遇本次的BOSSエマ。将其打倒后主角得知了整个事情的真相以及皇帝的野心。

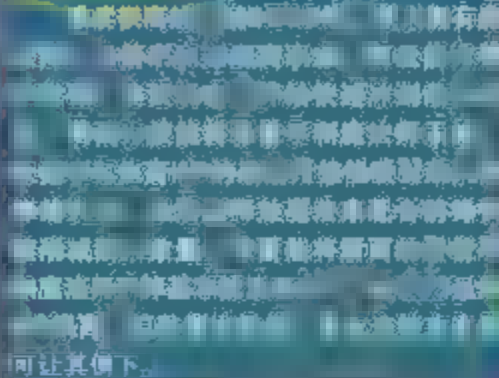
BOSS



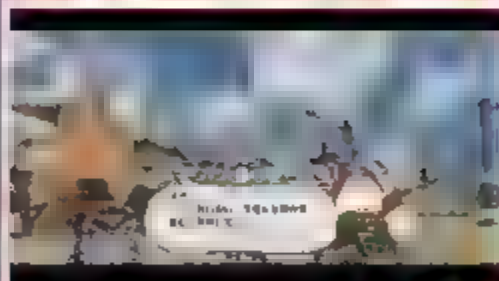
出门即可遇到之前的同伴，对话后会约主角决斗，此时可以使用技能快速回监狱补给一下。准备好后进入血涂られた草原最下方的恶魔の狩场区域。注意这场战斗是史无前例的7VS7，难度很高，推荐全员等级在30以上再挑战。准备好后触发剧情，两

名昔日的老友不得不战斗。两场战斗后ホルの封印发动，死在了诅咒之下。

BOSS



BOSS



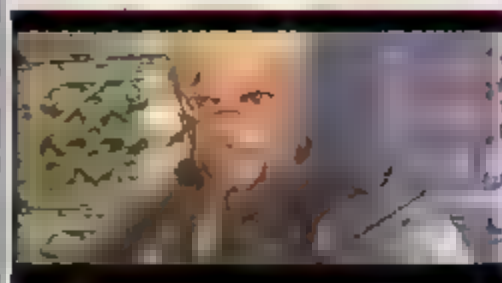
接乳任务后前往盗贼の抜け道区域の脱出の关所，在这里再次与原先的同伴战斗，同样也是难度很高的7VS7的BOSS战，事先做好充分的准备，全员等级在30以上会比较好。战斗胜利后返回监狱，在大广间触发下一个主线任务。

BOSS



的战斗的生存以及胜利率。

カルロスに会え



马上就会与主角曾经最好的老友カルロス再次见面。接受任务后先回欢乐街补给一下，全员更换装备并保证等级在35左右。回复道具也要多买一些。准备就绪来到监狱的最下层设施（就是工会所在地，触发该任务后这里的工会暂时无法使用），在这里与カルロス战斗。胜利后カルロス也死在了刻印的咒力下，接下来就是对付残暴的皇帝了。

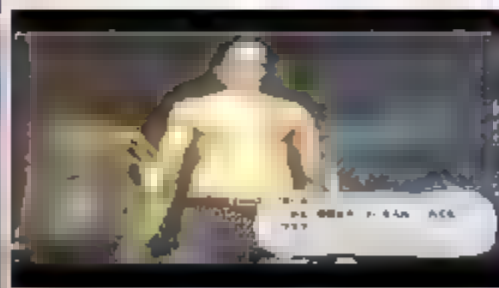
BOSS

的战斗更简单。

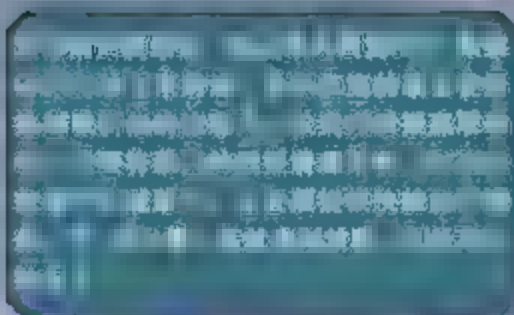
最终任务

最终的主线任务，在这之前可以好好锻炼一下队伍的强度，赚取金钱购买强力的装备等。准备好后前往囚人洞窟，在右边的房间内触发剧情后离开。注意剧情后可以回收

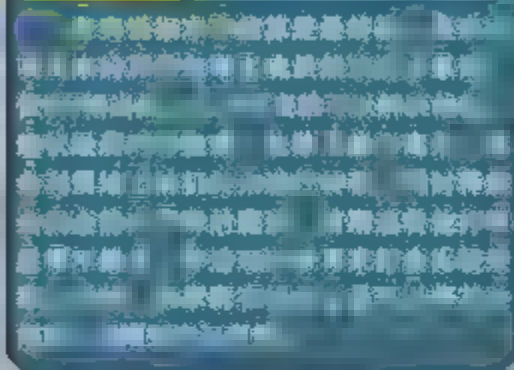
宝箱。同时这里还可以与NPC对话接到2个委托任务。先回到监狱，通过盗贼的拔力道进入ガルト收容所进入B1F。这里的区域很大但实际上并没有太好的东西。敌人也是半吊子。惟一需要注意的是在最中间的房间内可以获得一个转职道具“シヤマンの职札”（正中央从上往下数第二个房间内），千万别错过了。另外还有上方房间里的“憎恶の键”。进入B2F后先取得右上方房间内的“愤怒の键”。在中央的大房间内需要踩下绿色的机关才能打开通路（旁边宝箱的房间暂时无法进入，通关后才能打开），通过B2F到达カルト收容所。秘匿通道1在中央的房间会遭遇BOSSエンペラーの盾。胜利后进入通路2，这里的敌人不强但会使用混乱状态攻击。100级的宝箱陷阱也多为单体即死。探索的时候一定要小心。在这里有两条道路可走，但其实上方往下层的通路暂时是无法进入的，往下方的通道走可以到达监狱的B3F，在这里先踩下绿色的机关，然后从两边绕到地图最前方与皇帝见面，将其第一形态击破后，也会进化为第二形态。将该形态打倒后就会出现游戏的STAFF名单了。不过剧情并没有完结，更大的阴谋还在继续。



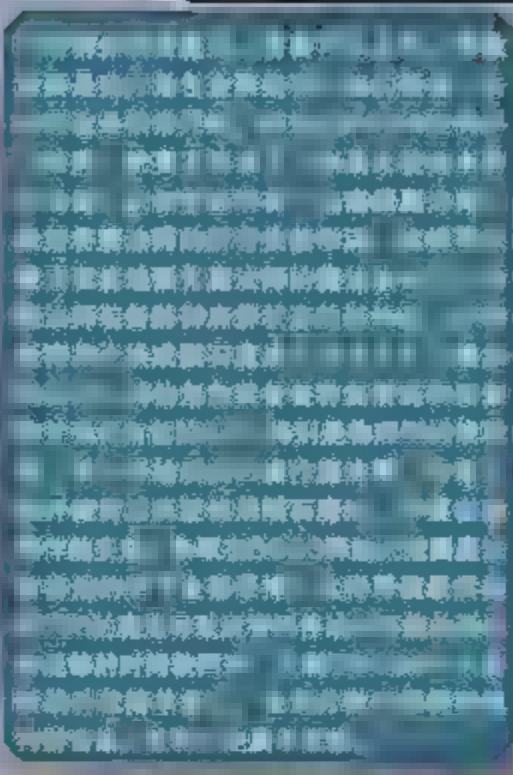
BOSS



BOSS



BOSS



通关要素

通关后可以保存游戏的进度，读取后玩家会以囚人的身分转生（之前没练过该职业的话等级会变成1） 前往工会和シャルロット对话可以拿回之前的装备，同时也可以随时到最下层施設进行转职并继续游戏，另外还会开启两个隐藏迷宫。



相比前两部 游戏战斗

方式改为了无连式的即战+ 这一改变让战+的节奏和爽快感大幅上升 游戏的

画面在PSV上算是中上水平 音乐则比较

特点 玩过之后难以留下印象 系统的丰富度

恰到好处 初期培养角色进行转职后 如习

得职业的技能等培养角色就成为了游戏的

一大乐趣 再加上海量的支线任务 游戏中

可有很高的保障 本作 游戏也算是吸引大

量宅男购买的巨人原因 算是近期难得

进步也比较明显的佳作 而要说本作

最大缺点 莫过于冗长而又频繁的读盘 不

禁让人怀疑这真的是次世代的游戏 不过据

近厂商也已经在解决这个问题 希望在

日后通过DLC来改善游戏体验



作为《召唤之夜》系列时隔5年的原创作品，本作不少地方都做了新的尝试，可以看出制作方为延续这个系列还是下了一番工夫的，下面就让我们一起来看看这款新生的《召唤之夜》吧。

大略透解

Summon Night 5

S RPG		战略角色扮演	PSP
召唤之夜5			
サモンナイト5			
NBGI	日版	2013年5月 6日	
1人	5980日元	无对应周边	

系统详解

角色能力解说



1 职业 角色当前的职业，如果有多种职业的话可在能力界面里的“クラス”中切换。

2 能力数值

AT 攻击力，影响输出的物理伤害。

DF 防御力，影响受到的物理伤害。

MAT 魔法攻击力，影响输出的召唤术和魔法伤害。

MDF 魔法防御力，影响受到的召唤术和魔法伤害。

TCG 技巧，影响命中和回避。

LUC 运气，影响部分技能的发生几率以及异常状态的附加成功率。

3 移动力 靴子图标表示角色的移动力，上下箭头表示角色的上下移动力，当一个地形的高度差大于这个数值时角色将无法通过。

4 经验值 经验值在通关关卡后获得，可用来在能力界面里的“レベル”中为角色提升等级，或是在“スキル”项的“スキル取得”里习得新技能。

5 升级点数 升级获得的点数，可由玩家自由分配给除LUC外的能力。

6 召唤术等级和属性抗性 左边一排为角色的召唤术等级，从高到低分为S、A、B、C、D五种，字母越高能使用的召唤术就越强力，如果设有字母则不能使用该属性的召唤术。右边一排为角色对该属性召唤术的耐性，0为无修正，为正数时受到的该属性伤害减少，为负数时受到的该属性伤害增加。

CLASS 职业の能力値				RANK RESIST	
AT	27	MAT	198	10	10
DF	98	MDF	110	25	25
TCG	90	IL	60	0	0
MOV	2	2	2	20	20
EXP	4444	BONUS	50	0	0

ZOC

技能斗气和威压可在角色身边形成ZOC，ZOC是控制区域（Zone of Control）的缩写。可以理解为角色身边无形的墙壁，只要敌方进入这个区域，就算移动力还有剩余都会强制停下，ZOC越大这个区域的范围也越大。

面向与体型修正

当单位交战时，被攻击方的所面朝的方向会对双方的攻击力、命中率和反击率产生影响。最理想的就是从背面攻击敌人，这样伤害和命中率都会大幅提高。同时被敌人反击的几率也会降低。其次是侧面，而上面则无修正。玩家可以通过L键来改变我方单位的面朝方向，避免将侧面和背面暴露给敌方。

体型修正则是对敌方大型单位时才有的要素。因为大型单位所占的格子多，召唤术等范围攻击打到的格子越多伤害也会越高。

支援召唤

支援召唤主要的作用是使用召唤术时借助身边同伴的力量来增强效果。步骤为使用召唤术时选最上方的“サモンアシスト”，然后会出现一个黄色的范围，这时再用L键标记好要协力的角色按C键确定。接着再像正常步骤一样使用召唤术就能使出支援召唤了。支援召唤的具体效果根据支援召唤的人数而定，一个人时为减少召唤术消耗的MP，两个人时为增加威力，一个人时为增加射程。四个人时为将使用者的召唤术等级提高一段。



SUMMON ASSIST!

召唤术

和以前的作品不同，本作不再是通过契约组合的方式来做成召唤兽，而是每名召唤师都有自己的专有召唤兽。被称为响友。战斗中可以召唤出自己的响友使用召唤术，并且随着流程的推进响友会习得更多新的召唤术。除了响友外，游戏中还有一种被称为召唤盟友的召唤兽，这是共有召唤兽。只要能使用该属性召唤术就能召唤，不过不像响友一样可以培养，召唤术都是固定好的。以下是所有召唤盟友的入手方法。

属性	名称	入手方法
风	エレム	第4话中击败エレム
机	ドリトル	完成任务No.13“机兵の盟友试炼”
机	ラティリア	完成20个任务后在第10话以后入手
鬼	ナガレ	第3话中击败ナガレ
鬼	ニコマ	完成任务No.7“鬼の盟友试炼”
鬼	ライシロ	完成任务No.30“鬼の盟友试炼”
虫	ベコ	第1话中击败ベコ
鬼	ホリン	完成任务No.15“鬼の盟友试炼”
天使	エセキューラ	完成任务No.31“天使の盟友试炼”
魔	テテ	第5话中击败テテ
魔	スライムボット	完成任务No.16“幻兽の盟友试炼”
魔	エウリカ	完成任务No.32“妖精の盟友试炼”

关于MP

本作角色的MP最初都为50，当攻击敌人、被敌人攻击和击破敌人时都能得到回复。最大为200。回复量根据双方的等级差变动。如果用敌人的弱点耐性将其击破的话回复的MP还会少量增加。

觉醒强化

当MP达到100时角色可以进行觉醒。一定回合内能力强化的同时还能使用威力巨大的觉醒专用技能。不过每个角色一关只能觉醒一次。要注意主角的觉醒条件和其他角色有些不同，除了MP要在100以上外，还需要响友在场并且MP也在100以上，觉醒后响友的能力会下降。同时部分技能会变得不能使用。如果觉醒中响友被击破，状态也会随即解除。

设施介绍

大家さんの店

ショップ 买卖装饰物品和道具。当获得料理菜单后，商店就会贩卖新的料理，全料理菜单入手方法如下。

名称	效果	价格	入手方法
豪華海鮮ナベ	HP30 回復	800b	第 1 话的商店战战利品 500
ビタミンサラダ	HP25 回復，毒恢复	350b	任务 No.22 的战利品
高級マイゼキ品焼	HP30 回復，混乱恢复	400b	第 3 话第 2 战的战利品
大幸ハ、ブトング	HP40 回復，气绝恢复	500b	任务 No.23 的战利品
メヤノキ，野菜	HP55 回復，毒，睡眠恢复	750b	第 5 话第 2 战的战利品
星空のブ、	HP70 回復，混乱，毒恢复	900b	任务 No.24 的战利品
モカ マッタ	MP20 回復，睡眠恢复	2100b	第 8 话大家さんの店对话后
まかな、カレ	HP110 回復，毒恢复	1200b	第 8 话大家さんの店对话后
ほうげハフエ	MP30 回復	3000b	第 7 话钓鱼点数换取 8500
超満腹グリル	HP280 回復	2800b	任务 No.36 的战利品
激烈大冒険ナベ	HP 70 回復，气绝，混乱，封印恢复	2000b	任务 No.37 的战利品
秘传回春タコ焼き	HP75 回復，气绝，混乱，封印，毒，睡眠恢复	1250b	第 8 话钓鱼点数换取 (10000)
アディメント	HP 00 回復，气绝，封印恢复	1000b	日本游戏杂志杂志 DLC
电击バーガー	HP 00 回復，混乱，睡眠恢复	1000b	日本游戏杂志杂志 DLC

鍛冶工房

武装锻炼 提升武器的数值和让部分武器习得新技能。可强化的包括 AT、MAT、TEC 和会心率。另外还能消耗装饰品给武器附加上特别能力。

响灵石锤炼 强化响友的召唤石。除了能习得更多的召唤术外，还能强化召唤师的觉醒后能力、增加初期 MP、减少技能的 MP 消费和延长觉醒时间。

异世界调停机构

再战 挑战以前的剧情战斗，用来达成错过的勇气战斗条件。不过已经达成的条件再次达成后也不会获得奖牌。

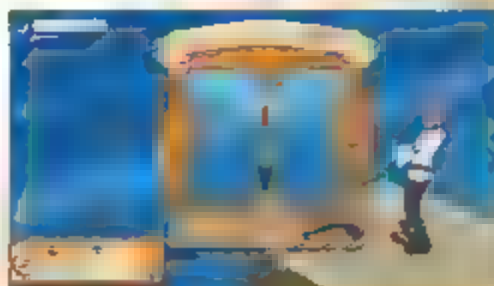
ミッション 相当于以前的自由战斗和无界限部的结合。可用来练级和赚钱。另外完成部分任务后还能获得新职业、新技能和新召唤盟友。以下是全任务的资料。

编号	难度	名称	推荐等级	可获得经验值	解锁条件	特别报酬
1	★0.5	战斗训练 序	3	3060	初期任务	—
2	★1.5	战斗训练 序	15	4200	获得队伍能力“鱼けず嫌い”后	队伍能力“仲間(に)托す思い”
3	★1.5	战斗训练 序	15	5200	第 8 话トルク加入后	队伍能力“支え合い精神”
4	★1	战斗训练 命	1	3600	获得队伍能力“折檻の玉”后	队伍能力“奇跡の玉”
5	★1.5	战斗训练 神通	17	4700	アベルト或イエノア习得技能“獅子奋迅”后	队伍能力“再び動コル”
6	★1	战斗训练 不屈	16	3300	第 5 话第 2 战中击破アトシュ	队伍能力“不屈の斗士”
7	★1.5	奥义会得の位 响命	15	2300	主人公的技能强化格数合计在 15 以上	主人公的觉醒响命术
8	★2	奥义会得の位 迅雷	16	2500	アベルト的技能强化格数合计在 5 以上	アベルト短刀专用觉醒奥义“雷刃中 迅雷”
9	★2	奥义会得の位 煌星	16	2500	イエノアの技能强化格数合计在 15 以上	イエノア短剑专用觉醒奥义“剑舞 煌星华斩”
10	★2	奥义会得の位 鉄	16	2500	トルクの技能强化格数合计在 15 以上	トルク太刀专用觉醒奥义“ハスダ ブレイク”
11	★1.5	单独战斗训练 技	12	1700	主人公物理攻击击破数达到 50	主人公职业“武装调停师”
12	★1.5	单独战斗训练 招	12	1700	主人公召唤术击破数达到 50	主人公职业“响命特务官”
13	★1.5	机关的盟约试炼	12	7000	机属性召唤术的击破数达到 50	召唤盟友“トトル”

编号	难度	名称	推荐等级	可获得经验值	解锁条件	特别报酬
1	★ 5	鬼族の盟友试炼	2	7000	鬼属性召喚术的击破率达到 50	召喚盟友 “ノノユマ”
15	★ 1.5	灵族の盟友试炼	12	7000	灵属性召喚术的击破率达到 50	召喚盟友 “ホ リーシ プ”
6	★ 5	幻兽の盟友试炼	2	7000	兽属性召喚术的击破率达到 50	召喚盟友 “スライムボット”
17	★ 3	闘义获得の依 燃热	26	800	カリスの响命石强化到 14 段階	合金无线机
18	★ 3	闘义获得の依 血能	26	1600	ソウケン的响命石强化到 14 段階	红匣机
19	★ 3	闘义获得の依 肉身	26	600	シ ダ的响命石强化到 14 段階	魔石のピアス
20	★ 3	闘义获得の依 响器	26	800	ルエ、イ的响命石强化到 14 段階	不思議な壶
21	★ 5	警察騎士团式特別訓練	4	4100	第 8 话	アヘルト职业 “特命内勤士”、イエノア职业 “練習の特务骑士”
22	★ 0.5	野間力や回任务	4	5800	第 2 话	
23	★ 1	仓库街の治安回復任务	8	7400	第 4 话	
24	★ 1.5	农场救护	11	9000	第 6 话	—
25	★ 1.5	真红の軌道迹調査	3	11500	第 8 话	—
26	★ 2	不审人物取締り	18	15000	第 10 话	—
27	★ 2.5	防町区域の性能試験	23	16000	第 12 话	—
28	★ 2.5	騎士番付讨任务 I	28	24000	第 14 话	—
29	★ 2.5	騎士番付讨任务 II	28	24000	第 14 话	—
30	★ 2.5	鬼の盟友试炼	22	3100	第 11 话	召喚盟友 “ライオン”
31	★ 2.5	天使の盟友试炼	22	19100	第 1 话	召喚盟友 “天使キ エアラ”
32	★ 2.5	妖精の盟友试炼	22	3 00	第 1 话	召喚盟友 “エウ ノカ”
33	★ 3.5	上级训练 机界	38	77500	第 14 话以后 完成任务数达到 25 个	主人公职业 “碑の护り手”
34	★ 3.5	上级训练 鬼族界	38	84000	完成任务 No.33	イエノア职业 “龙神寺护骑士” 和专用装饰品 “櫻花印章”
35	★ 4	上级训练 灵界 I	40	92000	完成任务 No.34	シ ダ职业 “秘术の守护者” 和专用装饰品 “秘术ケ・キレンビ”
36	★ 4	上级训练 幻兽界 1	42	80000	完成任务 No.35	アヘルト职业 “疾風の隐密骑士” 和专用装饰品 “雷侍目録”
37	★ 4.5	上级训练 机界 2	44	09000	完成任务 No.36	
38	★ 4.5	上级训练 鬼族界 2	46	116000	完成任务 No.37	
39	★ 5	上级训练 灵界 2	48	27000	完成任务 No.38	
40	★ 5	上级训练 幻兽界 2	50	137000	完成任务 No.39	王の书

迷你游戏

本作的迷你游戏只保留了钓鱼一个，不过玩法和以前有所变化，抛竿后要根据画面提示按下按键，只有全部按键成功才能钓上鱼。并且本作还增加了钓竿和鱼饵的种类，不同的钓竿和鱼饵钓上的鱼也是不同的。钓上的鱼会换算成点数，用来交换商店里买不到的道具。下面列出钓竿和鱼饵的入手方法，并推荐几个比较实用的钓竿和鱼饵组合。



钓竿名	入手方法	时期
古びた竿	初期	第3话以后
竹竿	钓鱼点数换取 (1500)	第3话以后
物干し竿	任务No.23的胜利品	第4话以后
カボチの钓竿	钓鱼点数换取 (4500)	第4话以后
大根の竿	钓鱼点数换取 0000	第10话以后
名人の钓竿	任务No.27的胜利品	第12话以后
釣至の钓竿	钓鱼点数换取 20000	第13话以后
龙柳の钓竿	任务No.37的胜利品	第20话以后
鱼饵名	入手方法	时期
ミミズ	初期	第3话以后
一ホシ	任务No.23的胜利品	第4话以后
きゅうり	任务No.4的胜利品	第4话以后
おいも	钓鱼点数换取 2000	第5话以后
スルメ	任务No.24的胜利品	第6话以后
マタタビ	钓鱼点数换取 3500	第7话以后
ホノ苺	第5话第2战的胜利品	第9话以后
トビウオ	钓鱼点数换取 (5000)	第9话以后
コエビ	任务No.26的胜利品	第10话以后
フロズルア	任务No.34的胜利品	第14话以后
シルバールア	钓鱼点数换取 0000	第1话以后
ゴールドルア	任务No.35的胜利品	第14话以后

カーボンの竿+コエビ

以钓ゴールドテンフィッシュ为主的组合，钓ゴールドテンフィッシュ平均有300点，而且钓饵也不复杂

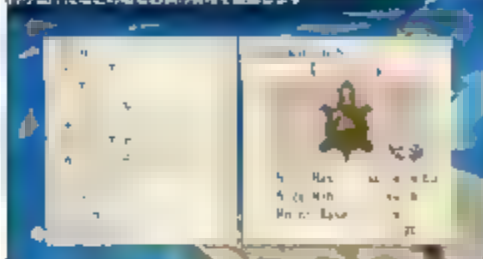
物干し竿+トビウオ

マクロ和トラノク的点数都不少，不过要是靠マクロ有时会有3个鱼

大根の竿+カボチのルア

以钓スゴロ为主的组合，虽然平均的点数只有250点，不过一旦钓到大小食饵的话就能入手2000点

釣竿と魚の組み合わせもいろいろ



异常状态

本作的异常状态附加分为了几率型和累积型两种，几率型为攻击时一定几率附加，累积型为当累积值达到100时附加，具体的几率和累积数值因技能和召唤术而异。

累积型

气絶 不能做任何行动，待机类型和ZOC的效果消失，受到攻击状态也不会解除。

毒 每回合减少HP。

睡眠 不能做任何行动，待机类型和ZOC

的效果消失，受到攻击状态解除。

冥令支配 部分冥士系敌人的专用异常状态攻击，中了这个状态的我方到关卡结束为止都会变成敌军，只能通过主角或响友的技能“命净的光辉”来解除，另外如果我方全员都中冥令支配状态就会Game Over。

几率型

混乱 无法进行任何操作，ZOC效果消失，并且不分敌我攻击最近的单位，受到攻击状态解除。

封印 无法进行消耗MP的行动。

勇气战斗系统与队伍能力

勇气战斗系统为在战斗中给出的各种限制条件，如果能完成的话就能入手勇气奖牌，用来换取队伍能力（パーティ能力）和珍稀装饰品。条件分为共通和额外两种，共通条件是每关固定的5个，包括战斗开始后我方先命中对手、使用响命觉醒或格约觉醒、同时击破2个以上敌人、回复道具的使用数量在3个以下（包括料理）、不能有角色死亡。额外条件则根据每关而异，具体内容会在流程部分列出。

队伍能力为对我方全体有利效果

在自室的主菜单按“パーティ能力”+“取得”，能消费勇气奖牌换取队伍能力，另外还有一些队伍能力为角色加入时获得。队伍能力分为绿色的被动能力和黄色的主动能力两种，和前作不同的是队伍能力在入手后并不会马上生效，还需要选“セット”将能力设置，这样被动能力才会生效，而主动能力在设置后还需要消耗BP来使用。可设置的能力数根据队伍点数（PP）而定，最初的PP为4，不同技能所占用的PP也不同，通过换取パーティポイント+1能让PP增加。

使用主动能力的BP为战斗中画面右上

方显示的黄色数值, 战斗开始时为 50。当击破比自己等级高的敌人或达成勇气战斗条件时就会增加, 最大为 200。除了使用主动的队伍能力会消耗 BP 外, 击破比自己等级低的敌人或我方有人被击破都会使 BP 减少, 当减为 0 时就会 Game Over。



队伍能力一览

通过奖牌换取的队伍能力

名称	效果	BP	PP	所需奖牌
成分强化	回复道具的回复量上升 20%。料理除外。		1	15
适材适所	技能的消耗 MP 减少 10%。		1	50
用心的心得	我方受到的反击伤害倍率减少, 减少量为每 10BF 下降 2。	-	1	30
挫けない心	角色死亡时减少的 BP 0。		1	20
負けず嫌い	BP 为 0 时也不会 Game Over。	-	1	20
奥気の持	BP80 以下时 击破敌人获得的 MP 量 +2。		1	25
集中コル	我方的回避率上升 20%。		1	20
弱点盲破	我方的命中率上升 20%。		1	20
いやしの玉	我方出击单位的 HP 回复 30%。	30	2	10
秘伝の玉	我方出击单位的 HP 回复 50%。气绝 混乱 封印 毒 睡眠回复。	50	2	20
绝对防御の阵	我方出击单位在 5 回合里可让 1 次攻击无效化, 凭依效果优先。	50	2	45
四界の加护	我方出击单位在 5 回合里四种属性的耐性上升 25 上升 1 凭依效果优先。	25	1	25
作战会議	我方的会心攻击伤害增加, 增加量为每 20BP 上升 1%。		1	10
治癒フィールド	场下单位的 HP 回复量上升 5%。		1	10
ハ テイポイント +	PP 变为 5。			5
ハ テイポイント ++	PP 变为 6。			10
ハ テイポイント +++	PP 变为 7。			15
ハ テイポイント ++++	PP 变为 8。			20
ハ+ テイポイント ++	PP 变为 9。	-	-	25
ハ+ テイポイント ++	PP 变为 10。			30
ハ+ テイポイント ++	PP 变为 11。			35
ハ+ テイポイント ++	PP 变为 12。			40

角色加入时获得的队伍能力

角色名	技能名	效果	BP	PP
	交代	用场下单位交换场上单位。	0	1
主人公	1 ダの器	击破敌人时上升的 BP +3。		1
ダイス	防衛フィールド	我方出击单位在 2 回合里受到的通常攻击倍率减半, 凭依效果优先。	50	2
カゲロウ	育めの火	恢复一名角色的气绝 混乱 封印 毒 睡眠状态。	0	1
スピネル	ホ イエ ル	一名角色在 5 回合里 DF +20 MDF +15 凭依效果优先。	10	1
ペリエ	バフ チャージ	我方出击单位在 2 回合里的通常攻击倍率上升 20 凭依效果优先。	30	2
朋友	命の护光	我方全员的“冥令支配”耐性上升。		1
アヘルト	罠れクナイ	取消一名敌人的反击。		1
イエノア	威吓射击	取消一名敌人的行动。		1
メテオラ	机界护法阵	我方全员机界耐性上升, 上升量为 5%+ 当前 BP/20 %, 不计小数点。		1
カリス	寄付け注射	恢复一名角色的气绝 混乱 封印 毒 睡眠状态。	10	1
カズラマル	妖界护法阵	我方全员妖界耐性上升, 上升量为 5%+ 当前 BP/20 %, 不计小数点。		1
ソウケン	机縛り	1 我方 1 名敌人陷入异常状态。	-	10
フロテ	机界护法阵	我方全员机界耐性上升, 上升量为 5%+ 当前 BP/20 %, 不计小数点。		1
フロテ	位置交换	任意两个单位交换位置。	20	1
ンダ	支援ヒール	我方全员的 HP 回复 20%。	10	1
ブリモ	鬼さんちら	让范围内的单位改变朝向。	10	1
ルエノイ	チアカル	一名角色 5 回合内 DF +20 MDF +15 凭依效果优先。	0	1

角色名	技能名	效果	BP	PP
トルク	武器知识	我方受到的通常攻击伤害倍率减少, 减少量为5+(当前BP/20), 不计小数点		1
アンヴィル	幻兽界护法阵	我方全员属耐性上升, 上升量为5%+(当前BP/20)%, 不计小数点		1
アトシユ	ハイエナの嗅觉	神收成功率100%	-	1
エクセラ	ブ イング	混乱的附加成功率上升, 上升量为每 0BP 上升 1%, 初期蓄积值+5	-	1
ウエロ チェ	シ ンクコ ル	封印的附加成功率上升, 上升量为每 0BP 上升 1%, 初期蓄积值+5		1
ブレム	钢铁の守り	特攻型“バスタ ブロック”和“ブロック”的发生几率上升		1
トトル	トトルブレイク	BP100以上时, 敌军单位技能、トホテイ的麻痹伤害或封印效果下降		2
ラディリア	セ-フroot	不容易被气绝、混乱、封印、睡眠等状态	-	1
ナカレ	战技指导	战斗胜利获得的经验值上升 0%		1
シシコマ	全运向上	战斗胜利获得的金钱上升 10%		1
ライオン	司令万全	我方每回合开始时 BP+3		3
ベコ	スパ-クル	气绝攻击的蓄积值上升, 上升量为每 20BP 上升 1, 初期蓄积值+5	-	1
ホ-リ-ン-ブ	ウ-ルトリ-マ-	睡眠攻击的蓄积值上升, 上升量为每 10BP 上升 1% (初期蓄积值+10)		1
天使キユラ	ホ ノイベル	参与支援召唤的角色均耗 MP-5		1
テテ	元氣 100%	我方全员最大 HP+ 0% 基础值不计装饰品上升数量		1
スライムボット	ホイノノ	魔法攻击的蓄积值上升, 上升量为每 0BP 上升 1, 初期蓄积值 10		1
エウロカ	ビ ノングアロマ	我方回合开始时 出阵单位的 HP 回复 1%, 每 50BP 回复量加 1%		2

通过特殊条件获得的队伍能力

名称	效果	HP	MP	继承方法
勇者の传记 1巻	取得经验值 1.5 倍	-	1	通关 1 次
勇者の传记 2巻	取得经验值 2 倍		1	通关 2 次
勇者の传记 3巻	取得经验值 2.5 倍		1	通关 3 次
勇者の传记 4巻	取得经验值 3 倍		1	通关 4 次
勇者の传记 5巻	取得经验值 4 倍		1	通关 5 次
海賊便当	剧情战斗开始时获得 1 个海賊便当 (不能和お手制便当时设置)		1	继承《台映之夜3》的存档
お手制便当	剧情战斗开始时获得 1 个お手制便当 (不能和海賊便当时设置)		1	继承《台映之夜4》的存档

关于换人

通过队伍能力的“交代”，战斗中可以将未出击的角色换上场，替换场上的角色。未出击或换下场的角色 HP 和 MP 都能得到回复。HP 为每回合回复 10%，MP 为每回合回复 10（到 100 为止）。并且只要换下场的角色是来行动的，那换上场的角色可以继续行动。不过要注意处于觉醒和异常状态中的角色是不能交换的。

恶业值

本作也有恶业值（カルマ値）的设定，不过由于没有了对话选项，所以只有在战斗中我方角色战斗不能时才会累积。当恶业值达到一定以上主人公会获得专用职业“禁咒术师”，并且进入 Bad Ending。恶业值的高低可在商店里确认。

职业获得

每名角色都有两种或以上的职业，和以前通过升级获得新职业不同，本作除了升级外，还有许多职业需要满足特别的条件后才会出现。以下是所有角色的职业获得方法。

职业名称	出现条件
高等召喚師	LV12
高貴調教師	完成任务 No. 1
致命騎務官	完成任务 No. 12
斗のかり手	完成任务 No. 33
禁咒术士	恶业值在 3 以上，第 13 话前往 禁いの公園获得
职业名称	出现条件
天使	LV1
悠久なる因天使	敌我的 AT 强化达到 8 次
无限なる聖天使	技能エンセルシヤイン、プランフレーション、ディ、アウロラの击破数达到 30 以上

职业名称	出现条件
はっぺーブリンセス	Lv 4
ましかるクイーン	技能アイスコフィン、アイスベルグの击破数达到 30 以上
信がまがクイーン	DF 和 MDF 的升级加点点数合计在 50 以上

职业名称	出现条件
见合童子	Lv 4
击剑剣豪	TEC 的升级加点点数在 30 以上
红莲法師	技能アヤカノヒ、カエノアラシの击破数达到 30 以上

职业名称	出现条件
钢铁机兵	Lv 4
心の魔界机兵	技能プラズマボルトの击破数达到 30 以上
优しき电钢超人	DF 和 MDF 的升级加点点数合计在 50 以上

职业名称	出现条件
真导科警士	Lv 3
特命閃剣士	完成任务 No.21
夜風の隠密警士	完成任务 No. 36

职业名称	出现条件
櫻花の特务骑士	Lv 2
笹穿の特务骑士	完成任务 No.2
龙神守护骑士	完成任务 No.34

职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv 4
猛攻特务官	武器的AT强化达到 5 次
初阶炼金术	召唤术的击破数达到 50

职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv 13
大匠の血盟术师	召唤召唤术的成功点数达到 50
暴妖の魔法師	召唤术的击破数达到 50

职业名称	出现条件
高等召唤师	Lv 13
猛攻激女	武器的熟练度提升到 Lv3
秘法の守护者	完成任务 No.35

职业名称	出现条件
未来の新星	Lv 14
爆斗少女	召唤术的击破数达到 50
魂伴召唤师	MAT 和 MDF 的升级加点点数合计在 50 以上

职业名称	出现条件
明星の鍛冶師	Lv 5
击鉄の鍛冶師	铁的熟练度提升到 Lv3
未来の鍛冶	DF 和 MDF 的升级加点点数合计在 50 以上

职业名称	出现条件
真紅の凶猫	Lv 7

职业名称	出现条件
双頭の戦姫	Lv 27

エクセラ加入方法

- 第 2 ～ 5 话期间的夜会话至少选过一次シーダ。
- 第 5 话的第一战完成额外勇气战斗条件（13 话第一战之前通过再战取得也可以）这样夜会话后会看到シーダ的特别剧情。
- 满足以上 2 个条件在第 13 话的第一战后加入。

流程攻略

第 0 话

はじまりの夢

这话没有战斗，剧情对话中的选项会决定响友的人选。

属性	名称	选项
男属性	タイス	かっ、マナ
鬼属性	カゲロウ	かつこいいパンダナ
少女属性	スピネル	かえん、花かざり
魔属性	ベリエ	かわい、ハンカチ

第 1 话

界境都市セイヴァール

カフェをバー・サマール

会话：大家さん
 （“自室”和“大家さんの店”功能开放）
 会话：响友
 会话：ご近所さん・クータ



精華街・セイヴァールアベニュー

会話 ??? (ルエリイ)
 会話 说妖・オビエモン
 会話 店員・バイナ

異世界調停機構・本部

会話 管理官さん
 (イエンファ加入)

異世界調停機構・本部

会話 イエンファ

セイヴァール異世界学園

会話 イエンファ

異世界調停機構・本部

会話: イエンファ
 (战斗训练、任务 No.1 解禁)

異世界調停機構・本部

(异世界调停机构功能开放)
 会話 管理官さん

召喚師通り

会話 物知り老・シルトン

精華街・セイヴァールアベニュー

会話: イエンファ

カフェ&バー・自宅前

会話 响友
 会話 主人公
 (入手キツカの実、愛情お守り)

ターミナルストリート

会話 イエンファ (EVENT)

战斗・VS タクেশー

胜利条件: 击破全部タクেশー
 失败条件: 1. 我方任意一人战斗不能 2.BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖牌数
敌全灭	3
同时击破两个巨大タクেশー	5

战利品 紫魔の不純石 / 绿魔の不純石 / 透魔の不純石 / 铁矿石 / 黒の矿石 / エイト / 设定イラスト 12 / アニメカット 01

只要击破全部的タクেশー就可过关。注意：如果敌人都有远距离攻击技能，将它们引出后再逐一近距离消灭，否则很麻烦。另外击败敌人时还可以将其追加为召唤盟友。要完成一阶段勇气战斗条件里的同时击破两个敌人有固定难度，必须要让主角有哨命觉醒，而且击破敌人时机会可能不可错过，等等都有详细要求，主要战斗后再完成。



ターミナルストリート

会話 少女 ビノ

→ (从红色箭头前往郊外)

ロレイラル街区・アルトリクス

会話 作业机 フロントβ

シルターン街区・図書館

会話 イエンファ
 会話 一眼鬼 イチロウ

サブレス街区・水園の高

会話 イエンファ
 会話 天使娘 キュアラ

メイトルバ街区・ヴェルディアの町

会話: イエンファ
 会話: ポアレス族・イノダ
 → (回到街中心部)

精華街・セイヴァールアベニュー

会話 イエンファ (EVENT)

战斗・VS 巨大タクেশー

胜利条件: 击破敌方 Leader
 失败条件: 1. 我方全员战斗不能 2.BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖牌数
我方出击单位各击破 1 个以上敌人	5
我方单位不陷入濒死	3

战利品 黑魔の不純石、朱魔の不純石、铁矿石/黒の矿石/フェイド/ゲドングの叶/设定イラスト17

敌方 Leader 是两个巨大タケシ。非常高，所以最好是在其他敌人后再来对付。这样还能完成第三个额外勇气战斗条件。对付巨大敌人时，要注意它的范围远置攻击，推荐分散开用远程攻击来对付。和「」都可以过武器切换变更为远程攻击。这样还可以减少反击的伤害。要完成第三个额外勇气战斗条件的话可以先把等级较低那个巨大タケシ打倒。这样它就会全力撤退。然后再把另一个引到它身边将一半削减到1/2左右。最后让主角角色觉醒后同时击破。

第2场

忘れものは何ですか

(任务No.22 解禁)

カフェ＆バー・自宅前

会话 大家さんの店

会话 イエンゾア

豪華街・セイヴァールアベニュー

会话 店員・パイナ

会话 车掌・コレイン

異世界通商館・東館

会话 星光の至精 ペコ

会话 管理官さん

(カリス&メテオラ、ソウケン&カズラマル加入)

異世界通商館・東館

会话 响友

召喚師屋

会话 探検家?・ワンダ

豪華街・セイヴァールアベニュー

会话 悩める男・カエロ

会话 ??? (シダ)

(シダ&フロート加入)

異世界通商館・セイヴァール分隊

会话 アベルト

(アベルト加入)

ターミナルストリート

会话、主妇 クーエ

カフェ＆バー・自宅前

会话 大家さん

鍛冶師街

会话: 主人公

(鍛冶工房功能开放)

↓(前往郊外)

ロレイラル新区・アルトリクス

会话、车掌系・ライザー

会话 整備系 スマイラス

シルターン管区・風国郷

会话、水妖・ナガレ

サブレス地区・氷国の画

会话: 主人公 (EVENT)

会话・ウイロオ プロス

メイトルパ特区・ヴェルディアの町

会话: カルフル族・パウル

↓(回到街中心部)

カフェ＆バー・自宅前

会话: 大家さん

風国郷

会话 小悪魔・プチテビル

豪華街・セイヴァールアベニュー

会话 シダ

異世界通商館・セイヴァール分隊

会话: アベルト

ターミナルストリート

会话: カリス

セイヴァール世界学園

会话 ルエリイ



异世界冒险前哨·前哨

会话 主人公 (EVENT)

战斗・VS ネジヤ

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

战利品 紫魔の不純石 / 透魔の不純石 / 铁矿石 / 黒の矿石 / ゴェイト / 设定イラスト 24 / 设定イラスト 30 / 设定イラスト 33 / 设定イラスト 34 / 设定イラスト 38

额外勇气战斗条件	奖励数
用必杀技击破 5 个以上敌人	5

这关开始我方多了不少召唤师，可以多多活用召唤术，一来能减少被反击的伤害，二来能顺便完成额外勇气战斗条件。特别是水属性的机属性召唤术正好是水火相济的，而且他还有解除异常状态的召唤术。在对付ネジヤ的时候攻击时能发挥很大的作用。另外一定要记得出阵时另外还要注意敌方 Leader 和它身边的两个杂兵是→炮击的，对付杂兵敌人时注意不要靠得太近，以免将它们引出来。

第3话

セイヴァー・ルは今日もいい天気

カフエ&バー・幽宅前

会话 水栖兽 サハキョ

魔国士団・セイヴァール分隊

会话 物知り老・シルトン

豪華館・セイヴァールアベニュー

会话 イエンファ

会话 店員・パイナ

召喚師団

会话 学生 ノイ

セイヴァール魔国学園

会话 学生 ミミイ

異世界冒険前哨・本編

会话 アベルト (EVENT)

会话 ソウケン

泉いの公園

会话 响友

选项・あの人って…?

あの赤い髪の男の人? 1 4 号手信レ タス作の物語を

あの白い帽子の女の? 3 代女主角アディ作の物語を

魔国士団・イエンファ・カフエ

会话 イエンファ

魔法術館

会话 999 【トルク】

↓ (前往郊外)

ロレイルル地区・アルトリクス

会话 资源系・エレキウス

魔法術館・魔法術館

会话 イエンファ

マキス地区

会话 主人公 (EVENT)

战斗・VS 盗賊団

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

战利品 朱魔の不純石 / 緑魔の不純石 / 铁矿石 / 黒の矿石 / ゴドッグ の叶 / 设定イラスト 35 / アーメカット 52

额外勇气战斗条件	奖励数
击破 5 个敌人	2
击破 20 个敌人	3
20 回合以内过关	3

这关每回合都会追加新的敌人，所以要达成击破/烧灼敌人和击破/烧灼敌人的额外勇气战斗条件是完全没有问题的。关键是不还有20回合内过关的条件，如果不能过关就马不停蹄往敌方 Leader 的方向推进，否则时间就可能不够。推荐兵分两路，清掉下楼梯口的敌人后，三个较强的物理攻击型角色从楼梯下方过去，用毒和反毒并用，最后消灭不断出现的灯笼妖怪，主力部队则从上方走，用远程攻击和召唤术将不会主动出战的敌人引出来，这个击破/烧灼。另外要注意击破敌人后的大多数可以将其追加为召唤魔物，还有从这关开始部分敌人身上会有绿色名字的物品，可以通过攻击/魔法/物理的押收技能夺取过来的（一更几章）。

战斗・VS 異紅の魔

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

額外勇氣战斗条件	奖牌数
击破 5 个以上敌人再击破 Leader	5

战利品 黑魔の不純石、紫魔の不純石 / ノウビル矿 / 黒の矿石 / アダマン矿 / レーセの药、设定イラスト 49 / アーメカット 41

敌人中大部分都是横向攻击型的，能打掉一个地方无法反击，所以一定要把将机类完全解放或防御，由于没有时间限制，要完成額外勇氣战斗条件并不难，可以先把敌人身上的有用的装饰品都押收不再动，敌方 Leader 不是横向攻击，不过有强力的攻击技能，攻击伤害很高，最好用运量攻击或召唤术来打。

第4话

なつかしき学び舎

(任务 No.28 解禁)

异世界图书馆・本館

会话 ソウケン

会话 管理官さん

会话 召唤师・アプリ

黒い公園

会话 主人公

カフェ & バー・自宅前

会话 テア

豪華街・セイヴァールアベニュー

会话 店主 オリエ

警衛騎士団・セイヴァール分隊

会话 アヘルト

駅前商店

会话 トルク

↓ (前住額外)

シルクーン管区・羽田乡

会话 ライジン

マキス屋敷

会话 船乗り トウバ

サブレス管区・水龍の森

会话 悪魔、シャットモース

黒魔の森

会话 イエンノア

イトルバ管区・ヴェルディアの町

会话 ホアレス族・イノダ

↓ (回到市中心部)

セイヴァール駅前商店

会话 主人公

会话 主人公 (第二次)

会话 主人公 (第一次)

会话 クレシア (第二次)

↓ (前住額外)

ロレイラル管区・アルトリクス

会话 主人公 (EVENT)

战利・VS 闘走只属

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 / 2 BP 枯竭

額外勇氣战斗条件	奖牌数
不陷入异常状态	3

战利品 黑魔の不純石、透魔の不純石 / 鉄矿石 / ノウビル矿 / 黒の矿石 / 设定イラスト 55 / アーメカット 44

这关的額外勇氣战斗条件并不难，全异常状态攻击的只有黄色的宝珠型敌人，用装饰品能免疫这些效果饰品的角色引过来后集中攻击击败即可，要注意的是这类召唤黑魔的敌人位于地图的角落，和我方离得很远，而且不会主动出击，要在它行动前过去，否则被 BOSS 挡住路的话就得费很大工夫。

第5话

結びつく心。响きあう魂

ターミナルストリート

会话 少年・トロント

警衛騎士団・セイヴァール分隊

会话 警衛騎士・ミツキ

豪華街・セイヴァールアベニュー

会话 店员 パイナ

図書館前

会话 奇术师 イルマー

会话 モノアイン系長

駅前商店

会话 技师・ロルカス

ロレイラル・警務官

会話: 学生 ミミイ

異世界通信機関・本部

会話: 管理官さん

会話: シーダ

警察騎士団・セイヴァー分隊

会話: アヘルト

↓ (前往郊外)

ロレイラル地区・アルトリクス

会話: 机兵・ゴレム

シルターン地区・国庫

会話: 召福鬼・シシコマ

サブレス地区・東部の森

会話: 天使・アリエル

メイトルバ地区・ヴェルディアの町

会話: 主人公 (EVENT)

会話: カウヴル族・モルス

戦い・VS エクセラとヴェローチェ

胜利条件: 击破敌方 Leader

失败条件: 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

額外天气战斗条件	奖励数
同一回合内击破エクセラ和ヴェローチェ	5

战利品: 朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黒の矿石 / 设定イラスト 16

敌方 Leader 中的エクセラ有使 45 以下物理伤害无效的护罩。同时还有使 80 以下魔法伤害无效化的护罩。最好使用对应的攻击方式来击溃护罩。另外两人还有小范围的召唤术。不仅伤害高而且是一定几率附带混乱效果。接近时切记不能扎堆。有条件的活可以趁乱对敌方召唤术的位置很微妙。虽然有上去不会引出敌方 Leader。但实际上只要挡在召唤术友前的敌人行动。敌方 Leader 就会带着行动。所以要先牵制住 Leader。再派一到两名主力角色赶紧击破召唤术友。

戦い・VS 闘紅の機

胜利条件: 击破敌方 Leader

失败条件: 1 我方全员战斗不能 2 ルエノイ战斗不能 3 BP 枯竭

額外天气战斗条件	奖励数
击破アトメ	5
ルエノイ击破 3 个敌人	3

战利品: 黒魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黒の矿石 / 设定イラスト 57 / 设定イラスト 62 / アニメカット 09

这关ルエノイ会强制参战。他能力并不算强。在保护旁边时同时记得给敌方数名敌人完成第三额外天气战斗条件。这个额外天气战斗条件的难度不高。因为ルエノイ的等级高。是一个非常棘手的人物。要打的话就得把我方等级提升到现阶段的最初。并采取全主力阵容。开战后先打杂兵累积用来复活的。敌方 Leader 可以先击败一个。再把身体打到濒死。这样完成这些后就可觉要对付他的时候。他的攻击方式为远程。最好以他不使用时的召唤术和技能作为主要攻击手段。如果现阶段打不过的话也不必强求。只要不去惹他。他是不主动攻击我方的。



第 6 话

奇妙な召喚術

《ルエノイ & プリマ加入》

《(伝名 No.23 解禁)》

カフェ & バグ・自宅前

会話: 大家さんの店

セイヴァー分隊

会話: トルク

会話: クレシア

警察官・セイヴァー分隊

会話: ルエノイ

会話: 花売り・フロリア

警察騎士団・セイヴァー分隊

会話: 警察騎士・トラン

会話: イエンファ

↓ (前往郊外)

ロレイラル管区・アルトリクス

会话 カリス

会话 机械人・ローラン

↓

シルターン管区・因多

会话 鬼忍 シラカバ

↓

サブレス管区・炭礦の森

会话: ホーリー・シープ

↓

メイトルパ管区・ヴェルディアの町

会话: アヘルト

会话 花の妖精・エウリカ

↓ (回到市中心部)

因多

会话: 主人公 (EVENT)

↓

戦场・VS 闘紅の戦

胜利条件 击破敌方 leader

失败条件 1 我方全员战死 2 不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖牌数
15 回合以内过关	3

战利品 朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 铁矿石 / ノウビル矿 / 黒の矿石 / 设定イラスト 61

这关ストーク也会登场。不过他与胜利条件和额外勇气战斗条件都无关。所以别不打败他。战斗中会变身。其他敌人并没有太强的。惟一要注意的就是只有包括敌方 boss 在内的枪手的长距离攻击有点麻烦。推进时要保持好脆弱的召唤师。以免变成枪手的靶子。

第 7 话

迷いと導き

(商店、异世界调停机构、钓鱼点和锻冶工房暂时不能使用)

ターミナルストリート

会话 カリス

↓

豪華館・セイヴァールアベニュー

会话 イエンファ

↓

異世界調停機構・本部

会话 ジンゼルア总帅

会话 召唤师・アプリ

↓

セイヴァール異世界

会话 ルエノイ

会话 クレシア

↓ (前往郊外)

シルターン管区・因多

会话 ライン

↓

マキス鎮

会话 アヘルト

↓ (回到市中心部)

豪華館・セイヴァールアベニュー

会话: イエンファ (EVENT)

(商店、异世界调停机构、钓鱼点和锻冶工房恢复)

↓

豪華館・セイヴァールアベニュー

会话: ギフト

↓ (前往郊外)

闘紅の丘

会话: ギフト (EVENT)

↓

戦场・VS ギフト

胜利条件 击破敌方 leader

失败条件 1 我方全员战死 2 不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖牌数
由主人公击破ギフト	5

战利品 朱魔石の欠片 / 绿魔石の欠片 / 大铁矿石 / ユー・カ矿石 / キノカの実 / 设定イラスト 46 / アニメカット 38

我方全体的魔防都不高。召唤师可以大展身手。特别是 HP 很高的冥土兽。用范围魔法可以对其造成可观的伤害。冥土兽的能力并不算太强。不过有坚韧技能。物理攻击对其命中率很低。同样用召唤术来打会轻松不少。记得最后由主角击破来完成额外勇气战斗条件。

第 8 话

学園防卫线

(任务 No.21 和任务 No.23 解禁)

セイヴァール異世界

会话 鬼人教师・ササメ

↓

豪華館・セイヴァールアベニュー

会话: 店员・パイナ

会话: 花売り・フロリア

↓

警察騎士団・セイヴァール分団

会话 アヘルト

買切商店

会話 トルク

画はずれ

会話 响友

カフェ＆バー・自宅前

会話 大家さんの店

会話 ご近所さん ク タ

↓ (前住郊外)

ロレイラル着区・アルトリクス

会話 鋼鋸机 トリトル

シルターン着区・関國多

会話 イエンファ

メイトルバ着区・ヴェルディアの町

会話: スライム

↓ (回到佳中心部)

セイヴァール国界学園

会話: ルエリイ (EVENT)

戦場・VS 真紅の戦

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 トルク战斗不能 3 BP 枯竭

額外勇气战斗条件	奖牌数
由トルク击破メドウ	5
同 回合内击破メドウ和ロキネス	3

战利品 黑魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 大铁矿石 / ユ ガ矿石 / オシャベリ の叶 / 设定イラスト 48 / 设定イラスト 60 / アニメカット 35

这关トルク会强制参战，他的远程武器有格闘射撃，可以多多活用。除了HP参战并没有什么特别，而且他还是大型单位，相应集点范围召唤术能对他造成可观的伤害。变身角色的话则要避免在同一个方向进行攻击，以免被他的范围攻击同时打到两个。另外还要注意由于メドウ是强敌，被击破就会过关，所以要获得这关的两个額外勇气战斗条件的话最好先将メドウ和ロキネス都打到濒死后，然后再先击破メドウ，再用トルク击破メドウ。

セイヴァール国界学園

会話 トルク

会話: クレシア (EVENT)

(トルク & アンヴィル加入)

戦場・VS 支配された真紅の戦

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

額外勇气战斗条件	奖牌数
5 回合内击破ロキネス	5
全灭敌人过关	3

战利品 朱魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 // 铁矿石 / 铁刃矿 / ユ ガ矿石 / 设定イラスト 50 / アニメカット 53

第一个額外勇气战斗条件很简单，ロキネス的体置高我方并不难将其压过去的话在限定的时间内击破并不成问题。击破ロキネス后，敌方会每回合召唤一个额外，虽然量大的能力要弱不少，不过多起来还是很头疼的。而且这关的第二个額外勇气战斗条件还要求全灭敌人过关。推荐的打法是先将初始配置的黑火消灭，再把敌方Leader打到濒死，然后集中对付剩下的精英兵，打完メドウ和援兵后击破 Leader 过关。

第9话

憧れの代償

買切商店・東面

会話 シーダ

会話 管理官さん

セイヴァール国界学園

会話 クレシア

会話 クレシア (第2次)

紫いの公園

会話 3代主人公

新華街・セイヴァールアベニュー

会話 主人公

会話 店員・パイナ

買切商店

会話 トルク

↓ (前住郊外)

シルターン着区・関國多

会話: 天狗教師・バシヨウ

メイトルバ着区・ヴェルディアの町

会話 ホアレス族・イノダ

ロレイラル管区・アルトリクス

会話: 主人公 (EVENT)

戦い・VS エルスト

勝利条件 击破敌方 Leader

失敗条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖励数
主人公被石化状态ト击破エルスト	3

战利品 黑魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 透魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / ユカ矿石 / アダマン矿 / 贤刃矿 / 设定イラスト 68 / アニメカット 36

这关的杂兵也会无限增殖。不过由于全部都是灵属性，使用的是灵属性的主角或冰属性出战可以打得轻松些。需要注意的是，杂兵的移动力只有1，是上不能出右位置，右位置没有敌台阶段，要先下到敌处再从中间的台阶去攻击，打完再回来，要不使用队长能为位置交换将他和已经上去的角色互换一下位置也可以。敌方 Leader 的 HP 很多，而且有范围攻击，接近时切记不可触他，推荐先让角色在其射程外的位置待命，等待回合再一口气冲上去，最后由主角的连发攻击来完成额外勇气战斗条件。



↓ (ロ+1+中+部)

細はずれ

会話 响友

↓ (前往郊外)

マキス博士

会話 主人公 (EVENT)

戦い・VS 変配された真紅の魔

勝利条件 敌全灭

失敗条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖励数
让5个敌人陷入异常状态	3

战利品 黑魔石 / 朱魔石 / 绿魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / ユカ矿石 / ルイン秘石 / アニメカット 02

有让敌人陷入异常状态的额外勇气战斗条件。还是得靠光属性，让敌人陷入异常状态最直接的方法就是用召唤术。如果疑有的话就用角色的手枪技能。再让其他角色的武器附加上毒攻击或睡眠攻击，这样两人各攻击一次就可让一名敌人陷入异常状态。要注意的是部分敌人身上有防异常状态装饰品，得先确认清楚再能开合适的异常状态进行攻击。

ナギミヤ町通理

会話 响友 (EVENT)

戦い・VS ギフト

勝利条件 击破敌方 Leader

失敗条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件	奖励数
用+八公的魔法消灭全部敌人	3
敌全灭	

战利品 朱魔石の欠片 / 紫魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 朱魔石 / 紫魔石 / 绿魔石 / 透魔石 / 大铁矿石 / 铁刃矿 / アキニル矿 / 1 ガ矿石 / 贤刃矿 / アニメカット 30

和上次打ギフト时一样，敌方每回合都会追加敌人增殖，不过能力都不高，只要不是太弱的角色都可以解决。要先优先消灭能力较强的初期敌人，另外靠火属性攻击属性，把敌人打出场会轻松很多。作为敌方 Leader 的敌人有技能能究极，低 HP 时受到的伤害会减少，并且增加会心率，尽可能一回合击倒，不然的话也要在低的 HP 低于一半进入下回合。

第10话

千切れた鎖

(佐为 No.20 解禁)

異世界通商前哨・京都

会話 召唤师 アブリ

聖華街・セイヴァールアベニュー

会話 奇术师 イルマ

黒いの云

会話 3代主角

↓ (前往郊外)

ドレイフル特区・アムドリブス

会話 広報系・ヒートン

サブレス特区・軍医の墓

会話 隠遁灵・ハミトン

メイトルバ補区・ヴェルディアの町

会話: ミュ・テイ族・テト

↓ (回到街中心部)

街はずれ

会話・アトシュ (EVENT)

会話・新入社員 コムソ

勝利条件 击破敌方 leader

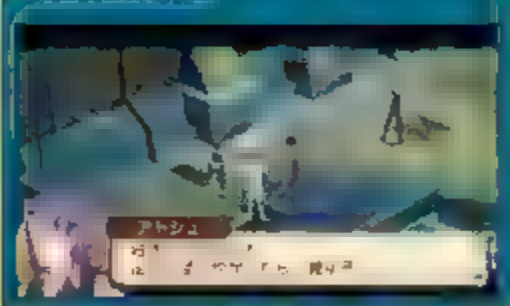
失败条件 1 我方全员战斗不能 2 アトシュ

战斗不能 3 BP 枯渇

额外勇气战斗条件	奖励数
アトシュ击破5个敌人	3

战利品 黑魔石の欠片 / 透魔石の欠片 / 黑魔石 / 绿魔石 / 铁刃矿 / アキニール矿 / ユーガ矿石 / 贤刃矿 / ルイン矿石 / アニメカット 42

这类アトシュ会作为我方单位强制参战。他能力不强，可以好好利用。还有记得让他去吸引敌人完成勇气战斗条件。敌人同样会无限增殖，不过也是能力很低的个体，基本不用太在意。敌方 leader 是大型单位，占半个画面，会被它从正面攻击，所以最好将它引到拐角处再开始。这样从近身角色能攻击到它的侧面。



隠匿り

会話 アトシュ (EVENT)

战斗・VS 冥土魔

胜利条件 击破敌方 leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 アトシュ

战斗不能 3 BP 枯渇

额外勇气战斗条件	奖励数
我方出击单位各击破3个以上敌人	5
アトシュ不陷入昏迷	3

战利品 黑魔石 / 朱魔石 / 紫魔石 / 透魔石 / アキニール矿 / ユーガ矿石 / 贤刃矿 / ラムルカルムの叶 / アニメカット 05

アトシュ一开始被敌方包围，需要第一时间赶过去帮他解围。否则被它被敌人集中攻击的话需要获得第二个额外勇气战斗条件就很有可能和大部分会战最后败下来只要保证他不冲得太前就不会有问题。至于第三个额外勇气战斗条件由于这类的敌人也是无限增殖，所以并不难。两个角色的伤害破敌不够就让他刷几只增殖的敌人就好。

街はずれ

会話: 主人公 (EVENT)

战斗・VS エルスト

胜利条件 击破敌方 leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯渇

额外勇气战斗条件	奖励数
击破20个敌人	2
由主人公击破エルスト	3

战利品 黑魔石 / 绿魔石 / 透魔石 / アキニール矿 / 重金矿 / ユーガ矿石 / ルイン矿石 / 设定イラスト 69 / アニメカット 39

敌人还是以无限增殖的冥土军团为主。由于有达20个击破数的额外勇气战斗条件，所以一开始不必冲得太前。先放慢脚步累积击破数再开始冲锋。HP耗尽之前打倒兵累积下来的HP，觉醒时勇气停止去就可以得到最后让主人公击破エルスト，获得第二个额外勇气战斗条件。

第11话

わたかまる暗

《任务No.30、任务No.31和任务No.32解禁》

会話: クレシア

冥世門通關前・本部

会話 カズマール

召喚師開り

会話: 悪魔・パラノナ

■華園・セイヴァールアベニュー

会話 花売り フロリア

■警察士団・セイヴァール分隊

会話: アトシュ

■警はずれ

会話: アトシュ

↓ (前住郊外)

■ロレイラル着区・アルトリクス

会話: 映像機・テレビー

会話: 车辆系・エンジン

■シルターン着区・図書館

会話 学生 ヒトミ

■メイトルバ着区・ヴェルデディアの町

会話 ユーレイ船長

↓ (可利街中心部)

■警はずれ

会話・主人公 (EVENT)

■战斗・VS 支配された闘紅の頑

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件

奖牌数

击破全队员+6人

5

战利品 朱魔石/紫魔石/透魔石/大紫魔石/大透魔石/アキニール矿/重金矿/ユーガ矿石/エルヴィタ矿石/贤刃矿/アニメカント 47

这关的地图很小，而且出击的位置正好被敌人从空中夹击，一开始要选3个方向进行突破，每把一定数量的敌人消灭得差不多再回头解决另2波的敌人。额外勇气战斗条件只要求击破击破初期增援入队的冥生等人，无限增援的冥生是不算在内，不过要注意击破 Leader 就会过关，一定要留在最后。

■警はずれ

会話・アトシュ

■警はずれ

会話: キフト (EVENT)

(响友习得技能“命净の闪光”、“命净の辉光”和“冥令支配耐性”，同时获得队伍能力“命净の护光”)

■战斗・VS キフト

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件

奖牌数

用命令的闪光击破5人以上

3

不陷入冥令支配状态过关

3

战利品。朱魔石/绿魔石/大朱魔石/大绿魔石/重金矿/ユーガ矿石/エルヴィタ矿石/ルイン秘石/ジュウユの叶/ケドッグの叶/设定イラスト 36

这关开头响友会习得“命净の闪光”。命净の闪光是响友专属支配耐性，是特殊技能，其中命净为内装是攻击技能，对冥生系敌人有特效。这关额外勇气战斗条件就是要用这招击破敌方 Leader。命净の闪光是回复系技能，用来解除冥令支配状态。这关开始冥生会不断增加，冥令支配来击的能力，通过物理攻击累积异常值，冥令支配状态的角色会完全变成敌方，而且无法用道具解除，所以能解除这个状态的影响就显得尤为重要。一定要保持警惕，另外还有这关的部分敌人还有沉默攻击，最好给响友带上防沉默状态的饰品，以免技能用不了。

■第12话

色彩なき遗产

(任务No.27 解読)

■警はずれ

会話・イエンプア

■華園・セイヴァールアベニュー

会話 水栖兽 サハキヨ

会話 店员 バイナ

■警察士団・セイヴァール分隊

会話 アヘルト

■警はずれ

会話 トルク

■セイヴァール世界学園

会話・クレシア

会話 サイバ 教師 リキ

■世界学園前向・本部

会話 エクセラ

会話 キフト

会話 ソウケン

↓ (前往郊外)

シルターン着区・図書館

会話 新入社員・コムゾー



サブレス着区・真魔の森

会話 响友

↓ (回到街中心部)

カフェ&バー・自宅

会話 大家さん (EVENT)



異世界通商館内・本部

会話 ソウケン

会話 管理官さん (EVENT)



戦闘・VS 真土團

胜利条件 经过 20 回合

失败条件 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

野外勇气战斗条件	奖牌数
10 回合内过关	5

战利品 绿魔石 / 透魔石 / 大绿魔石 / 大透魔石 / 重金矿 / エルヴィア原石 / 贤刃矿 / アニメカント 50

一开始我方就处于被包围而定状态。虽然只要坚持 20 回合就能过关，但如要完成野外勇气战斗条件的活，就得在战斗中先选择神速奥义，然后再打另一波。敌人多以兽属性为主，兽属性的攻击能派上不小用场。另能再行动的敌人也对取得野外勇气战斗条件有极大的帮助。



战斗・VS 真土團

胜利条件 敌全灭

失败条件 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

野外勇气战斗条件	奖牌数
击破 0 敌人	1
击破 20 个敌人	3
击破 30 个敌人	5

战利品 大黑魔石 / 大朱魔石 / 大紫魔石 / 大绿魔石 / 透魔石 / 重金矿 / スレント原石 / エルヴィア原石 / ルイン矿石 / 设定イラスト 07

这关要全灭敌人并不难，但由于野外勇气战斗条件有回合限制，所以每波火莲上门的打法要行不通的。推荐让国技高防近身型角色给予提升回避的咒术者咏术冲入敌阵吸引火莲，等敌人聚集过来后再用范围咒术一同打退。另外要注意有些敌人就算有我方角色进入其攻击范围也不会主动出击，便先用远程攻击引起它的注意。

第 13 话

暗は混さり合う



カフェ&バー・自宅

会話 ルチル



異世界通商館内・本部

会話 管理官さん



冒はすれ

会話 アトシュ

(アトシュ加入)

↓ (前往郊外)

ロレイラル着区・アルトリクス

会話 市斤舎勤务・ロビン



シルターン着区・図書館

会話 ファイン

会話 学生・コケモリ



サブレス着区・真魔の森

会話 悪魔女子



メイトルバ着区・ヴェルディアの町

会話 タコツオ



真魔の森

会話 アトシュ



真魔の森

会話 主人公 (EVENT)



戦闘・VS 真土團

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

野外勇气战斗条件	奖牌数
アトシュ击破 5 个敌人	5

战利品 大黑魔石 / 大绿魔石 / 大透魔石 / 重金矿 / スレント原石 / エルヴィア原石 / 贤刃矿 / レーゼ-の滴 / アニメカット 46

这关敌人并没有无限增殖。记得不要让大量额外角色击败太多敌人，以免完成不了额外勇气战斗条件。例如，能力加成都是没培养过的，得让其他角色将敌人的HP打到一定程度后再让他来击败。过关后满足条件的敌人会在下一关加入。

↓ (回到街中上部)

旧世界通修湖国・本部

会话：响友

↓ (前往郊外)

星の丘

会话：エルスト (EVENT)

战域・VS エルスト

胜利条件 击破敌方 Leader

失败条件 1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件

奖励数

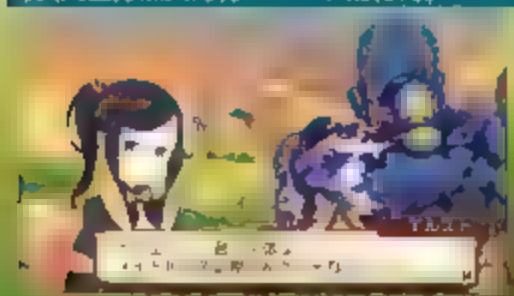
马命存の内先击破 以上 敌人

敌全灭

3

战利品 大黑魔石 / 大朱魔石 / 大紫魔石 / 高纯度黑魔石 / 高纯度朱魔石 / 高纯度紫魔石 / 高纯度绿魔石 / 高纯度透魔石 / 毒矿石 / スレント 原石 / エルヴィナ矿石 / 贤刃矿 / ルイン 秘石 / クロツツアの実 设定イラスト 59 设定イラスト 63

这关包括エルスト在内的部分敌人有HP回复能力。对付有HP回复的敌人最好一次性击破，不要留到后面再打。特别是要击破近卫种这类血厚的敌人需要很多回合，如果前期配置的敌人，增殖的敌人顺序去打，打到只剩下增殖的敌人就可回复，准备挑战。不过这关的地面有点内，而且无限增殖的敌人出现位置也很分散，提高了敌全灭的难度。比较好的方法就是买一个能一击击破增殖敌人角色在地面中间，对付高BOSS 增殖的增殖点出现的敌人。不过这个点的增殖是随机刷出的，如果不出现的话就立马回到上方加入对付上方天下前行列。



战域・VS ギフト

胜利条件：击破敌方 Leader

失败条件：1 我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件

奖励数

主人公のHP回復回命不能破ギフト

5

战利品 大朱魔石 / 大紫魔石 / 大绿魔石 / 大透魔石 / 高纯度朱魔石 / 高纯度紫魔石 / 高纯度绿魔石 / スレント 原石 / 武矿石 / エルヴィナ原石 / ルイン 秘石 / 设定イラスト 64 / 设定イラスト 70

源源不断增殖的敌人依然是最令头疼的增援。而且还有很多远程单位，推进时要多留意走位，不要进入多个敌人的攻击范围。否则像召唤类单位有可能会经受不了敌人的集中攻击。不过在这关不像以前一样需要杀光，把把敌人打得差不多后就可以往BOSS的方向移动了。有大范围的攻击，接近时要尽可能分散和保持有较多的HP。他的HP并不多，只要集中火力在一回合内击破是完全没问题的。

第14话 夢見た明日と、辿り着いた今日

(任务No.28和任务No.29结束)

カフエとパー・白毛

会话 大家さん

会话 店员 バイナ

FINAL VS 第六卷

胜利条件：击破 50 个敌人

失败条件：我方全员战斗不能 2 BP 枯竭

额外勇气战斗条件

奖励数

30 回合内过关

3

战利品 ラムルカムの叶 / 救急セット / アニメカノト 54

通关需要击破 50 个敌人。不过额外勇气战斗条件有 30 回合内过关的限制。出场的角色最好都是能一击击破一个小型敌人。在阵内击破 10 个大型敌人时，这样击破的速度才有保障。只要攻击不间断，大约需要 30 回合左右就能过关。

战斗・VS 遗产继承者ブラッテルン

胜利条件：击破遗产继承者

失败条件：主人公战斗不能 2 BP 枯竭

最终战分为三个阶段。第一阶段的敌人依然是灵生物。由于只要击破一定数量的敌人就会进入下一阶段，所以只要挑软柿子捏就好。许多的大型敌人就无视吧。



第二阶段敌人是灵生物

每个 BOSS 都有 3 种不同的灵属性能力。最好是集中火力击破一个，注意每个灵生物都有不同的弱点属性和特殊类型。灵生物的攻击中，其中最难缠就是特殊类型为魔抗型。就算用其弱点的灵属性召唤术打也会因为魔抗而大打折扣。比较好的方法是逐渐击破时先击破那些特殊类型魔抗角色的武器加个灵属性攻击。另外两阶段还作为背景的最终 BOSS 也会时不时对我方进行攻击。攻击的位置根据敌方的站位而移动。

当 BOSS 出现蓄力的动作时，那回合就会在基本角色和回合所带位置和时间图按发范围攻击。伤害范围是 400%，所以查看时 BOSS 蓄力的话就赶紧离开其所站位置。最后要注意的是最初击破的敌人。灵生物会对最终 BOSS 的抗性产生影响。灵体为魔抗型灵生物的话，弱点属性会成为 BOSS 的魔抗属性。相对属性成为 BOSS 的弱点属性。相对属性的关系为机和灵相克。电和灵相克。打杂处方。如果是最初击破的是灵机属性的话，那 BOSS 的属性就是灵抗型。当回合 BOSS 被击破就会迎来最终阶段。

最终阶段的 BOSS 有 4 次蓄力时间，而且还有无限增强的效果。BOSS 蓄力较多的时候攻击并不凌厉。可以趁这时调整位置。当 BOSS 的 HP 低到一半的时候才会展示其真正实力。展示有 3 种攻击方式。每回合进行范围攻击。也就是说灵会攻击 3 次。在进入敌方回合时要尽量保持有较高的 HP。否则很可能被 BOSS 的连续攻击击破。不过 BOSS 没有再狂暴期。所以将 BOSS 的角色在前面顶替。召唤师这类被弱的角色放在后面，以此来降低整体伤害。击破 BOSS 就会迎来 Ending。

三日月继承要素

- 角色技能和职业（男女主角和四个响友分开继承）
- 队伍能力
- 召唤盟友
- 素材和道具
- 料理菜单
- 勇气奖牌
- 金钱
- 1 - 16 的任务
- 鱼图鉴
- 鱼饵和吊杆



游戏不如预期中的高，虽不至于失望，但兴趣还是减了一大半。召唤系统的改动就不说了，不明白为什么要取消勇气战斗条件的强制限制，就算击破魔抗型的敌人也能获得勇气奖励，以原本作成了一个等级压制游戏，难度自然也大不相同，玩起来毫无成就感。

下惠工房

热门游戏的DLC情报



PSV

灵魂献祭

◆SCEJ◆ACT◆2013年3月7日◆日版

本作在5月16日再次放出了DLC内容，追加了两个新魔物。下面就来看看这两只新魔物的相关打去吧。

新魔物

ハンノスク

解体报酬

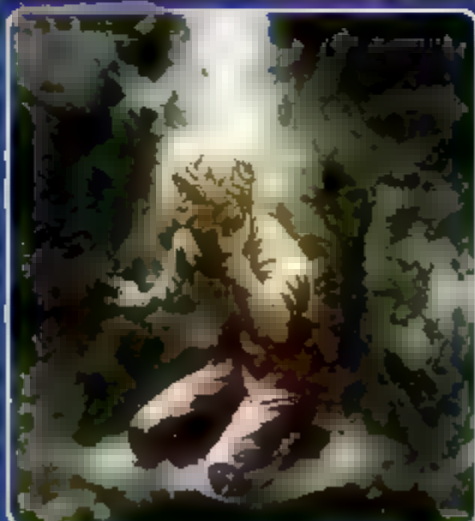
巨眼魔の目玉

弱点属性

毒

可解体部位

腕 头部 胸部



攻击方式

以很快的速度冲向地面的玩家。此招有较明显的准备动作，因此躲避起来不算太难，而且用盾防住此招后能对魔物造

成大硬直。不过魔物在使用这招时很容易冲到玩家背后，收招时有很大概率打中玩家，因此用盾防御时建议看到魔物的准备动作后后退一段距离。

飞行冲击波

朝着玩家的位置冲刺，并向地面发射毒属性冲击波，此招附带指向性，觉得不好躲避可以用盾来防御。

毒液冲击波

原地蓄力后发射毒属性冲击波，附带很高的毒属性蓄积值。魔物在发动这招的准备阶段时会追踪玩家的位置，不过冲击波一旦发动后位置就固定了，只要在魔物蓄力的阶段跑到其身后或往远处跑就很容易躲避这招。

毒蚀

给自身附加毒状态，之后魔物的所有攻击都附带很高的毒属性蓄积值。

爬墙

原地躺下，对玩家的位置进行追踪后的跟踪攻击，攻击范围和威力都不算大，提前做出躲避动作即可轻松回避，有时做出该行动后会追加一个爬墙的动作。

三连击

冲刺后对玩家进行三连击，最后一击还有追加冲刺范围（将与玩家距离太远则不会使用最后一击），追加这一击的威力较大，被命中后会有较长的倒地时间，对玩家比较不利。冲刺后的第一击和最后的

血量较低时无法进行冲刺。

扫堂腿

原地做出扫堂腿的动作攻击自身周围



战法要点



准备动作后需要决定是躲避还是更防御来感



这是个比较简单的属性。



トロル

解体报酬

□先男の碎片

弱点属性

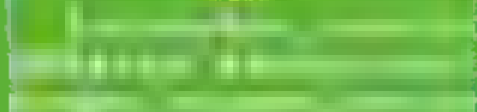
火

可装备部位

斗笠 斗裙 背带 带土彩*

防御。

爆发

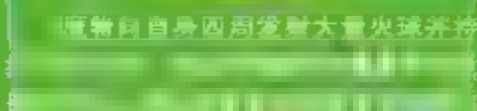


火球攻击



可以用盾防御。

火球攻击

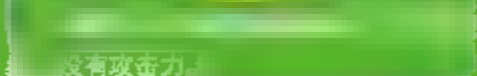


算，运用攻击的玩家可以无视此招。

落地攻击



落地



没有攻击力。

战法要点



这个属性的最强属性的形式只有那种

能。那位冲动了可以瞬间不断去海外

也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

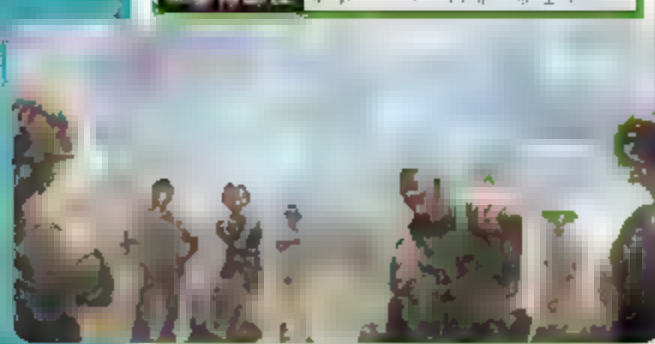
也是个好办法。

也是个好办法。

也是个好办法。

攻击方式

攻击



游戏文化频道

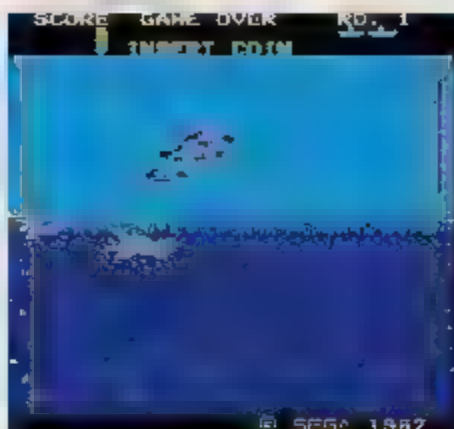
美食家不來 請大家到門口看人穿時髦衣服 看看怎麼被捉拿在兩度長河中的33項
 圖中像左邊人一樣

214

▲1982年SEGA公司生产的世界上第一台3D游戏机SubRoc 3D。



▲SubRoc 3D游戏画面。



▲Tomy的3D掌机《变形金刚战士》的包装图。



家用机早很多。世界上第一台标配3D显示的游戏机是SEGA公司在1982年生产的业务机SubRoc 3D。之后一年，也就是1983年，日本的Tomy公司（现在和变形金刚日本东家合并为Takara Tomy）就生产出来了世界上第一台3D掌机。要知道，任天堂的FC，也才是1983年的产物啊……

而Tomy的这台3D掌机，也不能说和任天堂没有任何关系。当时任天堂的Game & Watch正值大卖，很多公司也购买了任天堂的专利权，生产销售类似的掌机，其中就包括Tomy。所以这台掌机也可以说其实就是一台具有裸眼3D功能的Game & Watch。

当然，如果仅仅是这样的话，这台机



▲TOMY的3D掌机，整体的造型很怪异。



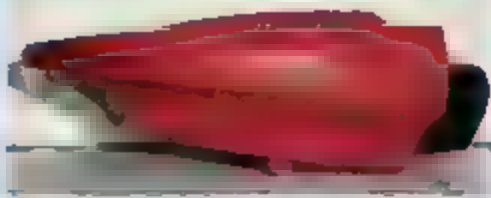
▲最上面的是左右方向键，左面红色的是开火键，可以连发。右面的按键是电源开关和声音开关，中间有颗硕大的透光大窗。



▲它不像《机器人总动员》的主角瓦力。



▲主机底部，除了铭文，电池仓也在这一使用部分与电池。



▲侧面看很像一艘飞船 科幻感十足。



▲两侧有供挂绳使用的环

▼机器自带的挂绳 可取下 装好后就可以像望远镜一样挂到脖子上了。



子可能还不足以让大家产生更多的兴趣，但事实上，除去它的裸眼3D功能之外，这台机器单就作为Game & Watch来说，也是相当少见的一款机型呢。那么接下来，就让我们来看看这台“世界上第一台裸眼3D掌机”庐山真面目吧。

据我所知，Tomy当时一共生产了6款3D掌机，分别是《宇宙人》、《宇宙壮绝战车战》、《乔斯》、《丛林霸王》、《战狗》和《巫师攻击》，外形上没有任何区别，只是在游戏内容和外壳颜色上有所区别。我手里有的这款是《宇宙壮绝战车战》。除去图上大家看到的前卫的望远镜造型和不大符合人体工学的按键之外，可

能最吸引人的就是主机上面那块白色的天窗了——是的，这就是这款机器的强大之处，这台机器是彩屏，并且带有光（伪）的。我们来看一下游戏的画面效果吧。

▶游戏画面效果图。



怎么样？某种意义上比12年后的VB的效果还漂亮吧？对Game & Watch有所了解的朋友可能已经发现了，任天堂也曾推出过这种彩屏的Game & Watch（当然没有裸眼3D效果）。其秘密就在于那块白色的天窗。但是对于没有接触过这种Game & Watch的朋友来说，可能就丈二和尚摸不着头脑了。既然多说无益，就让我们最直观地来看图说话吧。

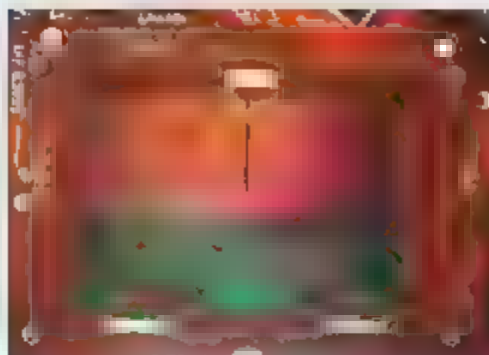
首先我们拆开主机的外壳，就可以看到机器内部的3D显示系统。说是显示系统，其实非常简单的原理，就是左眼和右眼分别看到两块不同的屏幕而已（12年后的VB也是这种技术）。然后大脑会把两个屏幕的画面合成一个画面，于是就出现了3D效果。



▲主机拆开后，可以看到黑色的3D成像装置

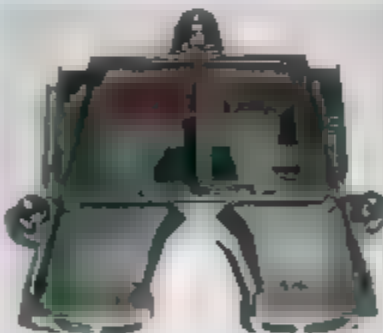


▲取下3D成像装置以后，就可以看到里面的液晶屏幕了再下面就是那块白色天窗了。



▲把灯放在白色天窗后面，就可以清楚看到屏幕上预置好的画面了。左右分别对应两只眼睛。

▲所谓的3D成像装置，其实就是两块镜



然后我们继续拆下去，这下我们就可以彻底看清屏幕的真相了。这块屏幕其实只有一块，通过刚才拆掉的双目取景器分割成两块。屏幕被固定在白色天窗的背面。当光线通过白色天窗时，就会把屏幕上的内容以光学形式投影到取景器里的镜子上。然后再被我们的眼睛看到。

拆开后大家就会发现，其实这台掌机的原理非常简单，完全没有什么神秘的地方。但是这恰恰就是我最喜欢的地方，就像《笑傲江湖》中令狐冲的独孤九剑一样，无招胜有招。有时候最简单的，往往就是最有效的。最后附上一张网上找到的这部掌机的漫画造型，出处已不可考，不过很有四驱郎的感觉啊（笑）。



▲漫画中也有这款掌机出现。

贫乏困苦的Virtual Boy

时光如水生命如歌，转眼12年过去了，自从1983年Tomy发布那几款裸眼3D掌机之后，3D掌机就再无出现在人们的视线里。但是，不走寻常路的任天堂始终不会放过这块富有潜力的领域的。于是，传说中的，虽然不是任天堂惟一的，但却是任天堂最有名的黑历史——Virtual Boy（以下简称VB）诞生了！

关于这台机器，其实自从3DS出现在公众视线里的时候，就已经从历史的沟沟里被打捞上来，成为很多入门级玩家心目中

▲Virtual Boy



的头号收藏目标了。但是了解这台机子的玩家其实并不多，为什么这么说呢？且容我慢慢道来。

首先要纠正大家一个认识上的错误



▲正面设计得很简洁，可以看到大大的Virtua Boy的LOGO



▲把眼睛对上 就可以进入3D游戏世界了。



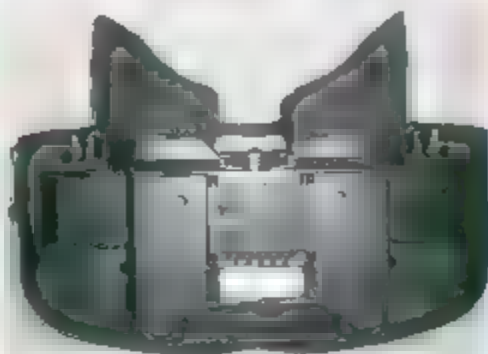
▲侧面印有任天堂的LOGO 这个软胶的LOGO同时也是主机的音箱 游戏音乐就从这里发出。



▲上方分别是自束调整距和眼距的调节开关。

就是“VB是家用机，不是掌机”。这又是怎么回事呢？我们先来看看VB的外形是什么样吧。

是的，VB是台能从头到脚都奇葩的机器·说是家用机又接不上电视，说是掌机又不能带出去玩。而喷神在有一期节目



▲主机下面从左到右依次是音量旋钮 耳机插孔 卡带插槽 手柄接口 通病接口



▲手柄，有两个十字键，作用类似干现在的双摇杆，左面是select和start键，右面是A和B键，中间上方是主机的电源开关



▲手柄背面 有L、R两个扳机键，中间安装的是电池盒。



▲左边是电池盒 右边是电源盒（电源需另购），使用的时候需要安装到手柄上。



▲可以根据情况选择使用电池还是电源。



▲Virtual Boy所使用的游戏卡带。

中提到了让人很在意的问题：Virtual Boy以“BOY”命名。我们知道那个时代的“BOY”可是掌机的代名词，而且是GB之父横井军平负责开发、和N64的开发同步进行——听起来怎么都是掌机，但经历过上世纪90年代中的玩家们应该不会忘记当时的媒体是怎么宣传的：把VB和PS、SS以及3DO等PC-FX都算在次世代主机里，而这其中不乏直接从官方获取消息的大媒体，尽管有移动系统的定义，但即便是任天堂，也是把VB当做次世代家用机来宣传的。而这个东西普及率实在超低，导致大家不满

楚其配置到底是便携还是家用，媒体宣传，自然都把VB当成是家用机。

时间一晃过去快20年，当今天越来越多的收藏者们入手了VB后，才发现VB，其实更具备掌机的特点，或者说在横井军平领衔开发时，VB都是作为掌机而开发的。

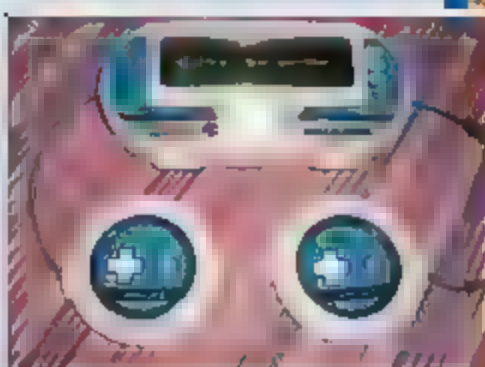
1 标配是电池，而不是变压器。这点在早期掌上尤为明显，和家用机比，掌机最大的特点是标配电池仓，而变压器需要额外购买。家用机则刚好相反，变压器为标配，电池仓么……大多数家用机是没听说过这个东西吧。那么VB呢？事实上，没有人能够从VB的包装箱里找到变压器这种东西，唯一的，只有一个使用6节AA电池的电池仓而已。

2 自带显示设备，且是主显示设备。虽然现在随着液晶技术的发展，很多家用机也可以安装小型显示器，比如PS One或者日立土星，很多掌机也可以外接电视机，比如PSP，但是简单来说掌机仍然是以自身的屏幕为主，家用机仍然是以电视机为主的，PS One没那个小屏幕也可以用，PSP不接电视也很正常。而VB呢？这货压根就不能接电视。

3 计划中的头带，这个在VB开发计划中流出过，最早横井军平先生在设计VB的时候，是设计成像科幻片中一样的头戴式造型的——这点很重要，直接关系到设计理念，到底是蹲在家玩还是带出去玩。

4 手柄问题，手柄是家用机的标配，但不等于掌机就必须要有手柄，显示器集中体，操作部分和显示器必须要分开，那就单独弄个手柄好了。早年的Game & Watch就有带手柄的，而GBA SP也可以算是操作部分和显示部分分离的又一种形式。

▲任天堂的Game & Watch系列中的VB system，很多有的带手柄的掌机。



Virtual Boy悲剧史

上世纪的90年代中，任天堂的SFC面临着来自16位主机PS、SS为首的新世代主机备战的挑战，而GB在当时虽然没有对手但机能已非常落后，于是任天堂有了两部主机的开发计划，一个是宫本茂领导的N64，一个是横井军平领导的Virtual Boy。之前任天堂的SFC在游戏中的主机大战以压倒性优势胜出，而崇尚机能的理念也因此在全社，尤其是高层中蔓延开。N64一方面被要求具备机能优势，一方面又要通过流畅的卡带来展现游戏，使得发售日一再推迟。与之相对应的，是VB这边开发得越来越没有样子，而在任天堂全社崇尚机能的风气之中，开发VB的GB之父横井军平也仍然坚持他的理念——用过剩的技术来换取前所未有的游戏体验，而且非常反对机能战，理念上的差异让横井军平与众多高层有了隔阂，宫本茂作为横井军平的得意门生尽管表态支持道，但也是由内社长的贴心力。而在3DS发售后宫本茂和横井军平的应谈节目中，宫本茂也承认当时在机能认识问题上曾多次发生争辩，而在PS和SS的步步逼近中，高层终于决定让VB当道前阵去抵擋一阵，为N64争取时间。为此横井军平向山内社长申诉，称虽然VB已有外形，但怕晃动的关键问题还没有解决，而这关系到能否随

时随地带出去这个掌机的基本功能。

申诉被老山内驳回，针对怕晃动的问题，老山内让技术人员给VB加了支架，虽然可以防止晃动但也彻底丧失了随时随地玩的功能，尽管也有移动系统的注解，但官方对VB的宣传却是“任天堂的32位游戏机，而且比PS和SS更便宜（10000日元）”，明显更向家用机上靠攏，而当时的媒体也都将VB作为次世代家用机来宣传。

其实就算是横井军平，在VB的设计上也犯了错，他高估了3D技术的成熟，所提在稳定性上更是陷入了死胡同，却在没能解决稳定问题，甚至连画面彩色都没达到的情况下，这个半成品就被推到市场上和PS、SS等竞争，想不败都难。长期的游戏机能理念上的观念分歧，加上这次VB的彻底失败，终于使得GB之父宣布下任天堂，而VB由于普及率太低加上媒体之前的宣传，使得VB长期被人看做和PS、SS、N64同时代的家用机而非掌机，事实上其开发者横井军平一直是把它视作GB的后继机种的。

VB的悲剧，某种意义上说也是当年任天堂内部机能之争下的牺牲品，结果N64、NGC连续两代高机能主机的相继落败终于让任天堂不得不重新审视机种的地位，相继开发出在掌机和家用机上双取制造奇迹的NDS和Wii，横井军平的理念在如今的任天堂已被视为重要的教训。

从硬件的设计上来说，VB是完全按照掌机的设计思路而生产的，只是在世时间太短，普及过少，所以玩家们对它的认识太少。而那个带来诸多争论的支架游戏则是山内老爷子独断专行的结果，大小上说比VB更不适合携带的掌机还有呢。下面把VB

开膛破肚来一探究竟。

不同于之前Tomy的裸眼3D掌机，VB的结构要复杂很多，恕我只能拆解到这里了，没办法，不是技术宅啊（泪奔ng）。原理上来说，同样是最基本的3D原理，两个眼睛分别看到两块不同的屏幕，从而形成3D



▲可拆解得到，左右眼分别对应的是两块芯片



▲Virtual Boy的LED阵列原件图

画面。并且画面同样是要先投影到镜子上的。这点和之前的机器是一模一样的。不同的是 VB 没有投影用的屏幕。取而代之的是两个扫描器，也就是说，其实 VB 的分辨率是 324×1 的分辨率（奇葩吧），左右眼分别配置 384 个水平排列的红色 LED 阵列，透过每秒摆动 50 次的反射镜与每次摆动间闪烁 224 次的红色 LED 阵列，来构成 384×224 每秒更新 50 次的 4 段红黑色阶画面。

这种技术在当时来说相当先进，但缺点就是极度怕晃。在不稳定的环境下，比如头戴，就有可能导致因为晃动而使得液晶出现偏振现象。结果就是图像严重紊乱错位、画面虚掉甚至错乱这也是前面说的给加上支架的原因。而这支架一加上，原本有电池仓、自带显示器的掌机特征一下又变得再度模糊起来。掌机最基本的随时随地游戏的功能都满足不到：可家用机呢，又无法借助电视机来展示其新奇的画面甚至要额外购买电源才能用自家的插头给它供电。不过毕竟符合掌机的特征更多，所以就还是归类为掌机吧——再失败总归要有个归类不是？

VB 的画面很奇葩，也很难拍摄。不过万幸的是 VB 在电脑上有模拟器，甚至支持

红蓝眼镜的 3D 效果。因此即使我们没有实机，也可以简单的地过过瘾了。当然，模拟器效果和实机相比，要我说，真的不是一个世界的感觉啊。



▲3D 游戏，用红蓝眼镜的话可以看出 3D 效果



▲很有名的拳击游戏

大器晚成的 3D 掌机

说老实话，写到这里我有点不知道该怎么写了，30 年了，终于到 3DS 登场了，算下来，3D 掌机可以说是 10 年磨一剑，10 年出一部啊！

3DS 的话，相信大家都很熟悉了，总觉得写多点吧……但都是大家都熟悉的东西了，有种骗稿费的感觉，估计马修也不答应吧（笑）。写少的话呢似乎这篇文章也结不了尾。起码不是那么完整了……想来想去，还是就做个简单的总结好了。

机器我就不拆了，一来 3DS 拆起来比较复杂，二来拆机图也很好找，最重要的

是 3DS 和它的前辈们在 3D 原理是完全不是同一个概念了。不再是单纯的左右眼分别看不同的屏幕，而是纯粹的使用一块屏幕来显示



▲3DS 的话，其实已经没有拆机的必要了呢。

3D效果了。这是时代的进步，是科技的进步。也是拆机党的末路啊（笑）。

总而言之，随着科技的发展，3D技术也许会越来越普及，3D效果也会更加清晰、强烈、稳定。最终，3D显示将不再是一种锦上添花的东西，而变成生活中密不可分的一部分。直到……直到脑后插管的时代来临吧！

至于你们信不信，我反正是真的相信了（笑）

►3D掌机的祖孙三代



随着中国网络发展迅速，中国网络发展史而
能是20世纪30年代，中国网络发展史而

开始接触。Nexus的手机重量并不轻，而且一直散条件接触。即使以前也曾有过V3到底算手机还是手机的疑问。因为G3之失散并非平白无故不。而N94开壳同时意外。N94来自。但对于是否由外扩壳要求以及电池使用量两大重要问题上都无法妥协。他从无法随时翻地取而将其制成为家用机。而手机收囊中乃免遭流浪同学某是并不对火多年的四通。这前是不改的输是一部因为特定原因而不适用从而不具备手机基本随时而造想成为能够可待的机壳。世界。手机虽然是个没有生命体但很多增加他的实用性。

《胧村正》剧情赏析

《脱村正》充满了日式和风气息的画面让人如痴如醉，不过游戏的剧情却不是那么吸引人，原因就在于角色对白采用了大量的日本古语，男女主角两条线的剧情在相互交集的同时，事件的真相也是零零散散地从不同NPC的口中娓娓道出的。本次“游戏文化频道”就简单梳理一下《脱村正》的几条故事主线，带读者们领略本作剧情的魅力。

文 藝 苑

妖刀村正忍法帖

男主角鬼助原本只是伊贺“骷髅谷”的名普通下级忍者。向来以任务为优先，为了完成任务甚至不惜杀死亲如手足的6名同伴——这也是他腰间6个骷髅的由来。在柳生家少主雪之丞的委托下，包括鬼助在内的二十名忍者潜入了鸣神城，目的是找到并伺机夺取该藩内私藏的妖刀——狗头龙村正，之后把刀带到江户，以私藏村正作为蔑视幕府的证据处罚鸣神藩。实际上狗头龙村

正并非一般的妖刀。自古以来狐神犬神就不断争斗，获胜的稻荷鸣神剥夺了犬神的力量并将其驱逐。然而怨念使得犬神化为邪灵，在世间兴风作浪。狐神只得请来刀匠，将犬神的魂魄封印在刀中。这便是狗头龙村正的由来。而鸣神藩的镜见家受稻荷鸣神的委托，从室町时代开始，由历代母方的血族作为巫女，代代担任着隐藏并守护狗头龙村正的重任。

鬼助假扮成仆人成功接近了藩主镜见家的公主虎姬，并获得了对方的信任。在城内潜伏了半年之久后，忍者们终于找到

鬼助



机会成功夺取了狗头龙村正，为了毁灭证据，忍者头领更准备杀死知道真相的虎姬。然而半年来的相处让鬼助对公主暗生情愫，他替虎姬挡下了致命的一刀，并带着妖刀拼死逃走。然而鬼助终究寡不敌众，在弥留之际，鬼助并不甘心就此撒手人寰，为公主夺回村正的执念让他唤来了脱流剑客——胧夜千十的亡魂。同样因为心愿未了而徘徊人间的千十凭借合魂之术，以自己的魂魄脱离轮回永远消失为代价，让鬼助的伤势痊愈并继承了脱流剑术，不过后者也因此暂时失去了记忆。

另一方面，正如雪之丞所计划的那样，狗头龙村正顺利送抵江户，鸣神藩主镜见被怀疑谋反并处死，两万石的领地也被剥夺，成为幕府直辖的领地，由代官樱弹正管理。不服判决的公主虎姬则被幕府派出的杀手暗害，重任在肩的她无法安然离世，其请求被阿弥陀如来听到，特许她在头七到来前重返人世，完成自己的使命。化身为鬼姬的她披上家传铠甲，召集镜见家先祖和武

士们的亡灵，向幕府掀起了反旗，目的正是夺回并封印狗头龙村正。鬼助则在秋叶山与小夜一战时，被灵符击中后阴差阳错地找回了过往的记忆，对虎姬的情感也重新涌上心头。于是，鬼助开始全力帮助虎姬，意图弥补自己犯下的过错。

此时，手握狗头龙村正的将军德川纲吉早已受到犬神的魂魄所操纵，他命令法师在各地张开结界，一方面是为了阻挡虎姬手下亡灵部队，另一方面则是改变龙脉的流向，令其在江户城下不断积蓄。一旦淤积的力量强大到足以打开天门，犬神就可以重登天界、吸收神气，幻化成为超越轮回的强大魔神，将三千世界掌控于手中。眼看着倒在将军御前的虎姬，鬼助怒火中烧，满腔的愤怒依附于手中的村正，将犬神的魂魄一并斩断。然而，面对阿弥陀如来，无论鬼助如何恳求都无法换回虎姬的生命，万念俱灰的他将利刃插入了自己的胸膛。虎姬也被鬼助的真心打动，向阿弥陀如来请愿，愿与对方一同在六道轮回。直到两人重新转世为人，以勘兵卫和阿花之姿态，在人间重续前缘。——鬼助传第 一 结局。

虎姬



脱剑百鬼夜行

女主角百姬是鸣神藩镜见家的公主、即虎姬的妹妹。本与柳生雪之丞有婚约在身。百姬在某一晚与雪之丞同行至城门时，替后者挡下了偷袭者挥出的一刀。袭击者名为饭纲阵九朗。这一刀的目的并非伤人，而是发动脱流剑术的秘技——移魂之术，将自己的魂魄转移到被斩者的体内。阵九朗自己的身体因染重病而时日无多，身怀绝技的他不肯就此撒手人寰，故打算用移魂秘技夺取雪之丞的身体和地位，然而却不料被一个小丫头坏了好事。如果身体原本的灵魂消亡，身体也会死去，故阵九朗和百姬之间产生了奇妙的共生关系。而根据森罗万象的法则，一个身体同时只能存在一个灵魂。两人惟有交替着使用百姬的身体。在战斗时是阵九朗，温泉洗浴时则会把身体还给百姬。

胸怀大志的饭纲阵九朗当然不甘心在小姑娘的身体里活一辈子，他决定再度施展移魂剑术。但施法的关键太刀——相模返魂黑光却不知被谁带走。这把刀是以地狱鬼卒手

中惩罚死者的利刃所打造的，拥有无可替代的特殊属性。惟有再次移魂才能把身体还给百姬。于是两人便踏上了寻找黑光太刀的旅途。阵九朗在击败担任将军家兵法指南的柳生雪之丞后，百姬突然抢回身体，阻止了阵九朗欲下致命的一刀。雪之丞也对百姬全盘托出，实际上柳生家与镜见家订立的婚约别

有用心，他是奉将军之命设法找出被藏匿的狗头龙村正。由于鬼助等忍者的行动，该刀已经到手，镜见家受到幕府的处置，据说黑光太刀在则落到了鸣神藩新代官——鞞弹正的手中。鞞弹正本是镜见家的家臣，不但与幕府勾结陷害了主家，还以权谋私、藏污纳垢，心地险恶的他甚至被妖魔附体，最终败在阵九朗的刀下。在鞞弹正贪污受贿的证据公之于众后，他也受到了应有的制裁。不过据说黑刀却已在一个风雨交加的夜被赤鬼带回地狱，于是阵九朗只得直闯地府。虽然凭借百姬的智谋和阵九朗的身手成功击倒赤鬼，但此行却又扑了个空，两人空手而归。

黑光太刀的下落不明，而百姬的肉体也已渐渐无法承受两个灵魂，再不施法两个人都将消亡。形势逼迫下的阵九朗只得孤注一掷，准备穿过天门，凭借仙气获得神通。但在与雷神舌战一番后乱也九济于事，伊势的天门已然关闭。真言莲华宗的圣地——大和金刚山，成为了阵九朗前往天门最后的方法。一路上给阵九朗制造了无数麻烦的僧人乱戒，原本是尾张的剑术天才，但在与阵九朗的比武中落败，名声扫地。从此，他对阵九朗怀恨在心，纵使剃度出家也无法斩断这份憎恨之情，反倒与日俱增。在爬上真言莲华宗僧正的地位后，乱戒便用各种手段试

柳生雪之丞



百姬、
阵九朗

图对阵九朗展开报仇。在金刚山顶，乱戒正准备与阵九朗交手前，雪之丞突然出现并带来了一直以来寻觅不得的相模反魂黑光，实际上该刀一直被她藏匿着。雪之丞答应阵九朗交还黑光太刀，并让他在死囚中随意挑选一个满意的身体。但条件是传授移魂之术——相比起百姬的死活，雪之丞更在意的是学会长生不死的秘术。

就在众人相持不下时，不动明王的两位童子被黑光太刀的地狱之气引来，准备降服阵九朗这个掌握着魔道剑术的邪恶之

徒。虽然凭借妖刀破坏了不少明王像，但阵九朗面对显现的明王本尊时丝毫看不到获胜的希望。在堕入地狱前他请求明王不要惩罚毫无过错的百姬，明王也消除了移魂之术的效果，让百姬的身体回到了被黑光太刀砍中前的状态。一切正向着看似大团圆的方向发展时，百姬却放弃了与雪之丞的婚约，对饭纲阵九朗心存怜悯的她在乱戒和尚的剃度下出家，终生念经诵佛，只求减轻身在地狱的阵九朗的罪孽。——百姬传第一结局。

魔道剑术恩仇录

男女主角所使用的都是脱流剑术，该剑术的创始人名为脱夜千十，他耗费毕生的时间、不惜堕入魔道才领悟了这种剑术。脱流剑术的威力极强，配合妖刀村正更是能发挥得淋漓尽致，甚至号称“天下无双”的柳生新阴流都不是其对手。但是这种剑术也有致命的缺陷，练习的剑客往往会带有魔性，而且极易走火入魔、踏入邪道。饭纲阵九朗正是脱夜千十的弟子之一，他修炼刻苦，剑术也高人一筹。然而愈是感觉到剑法的强大，阵九朗便愈是想将其占为己有，心智受到魔性迷惑的他不惜舍弃作为剑客的尊严，甘愿用偷袭的下作手段杀死自己的师父和师兄弟，霸占了脱流的奥义书。而隐居荒野的千十由于强大的执念，灵魂始终徘徊在人间，他并不是被自己的徒弟杀死，而是对自己苦心开创的脱流剑术后继无人而无法释怀。在鬼助传和百姬传的第二结局中，两人尚未交手就已经察觉了真相——百姬身为一个娇弱女子却会使用强大的魔剑，而鬼助身上散发的杀气则残存着千十的剑气。因缘际会下师徒二人通过这种形式再度交手，双方挥舞妖刀、施展魔剑，只为决出脱流剑术的真正继任者。

鬼助传的第二结局中，他成功斩断了阵九朗的灵魂，让百姬得以重归自己的肉体。顺利封印狗头龙村正，又看到自己的妹妹平安无事，心愿已了的虎姬安然逝去，而鬼助则遵从她的遗愿，作为护卫守护在百姬左右。自知身为女子无力复兴鸣神家

的百姬选择了另一条道路，与鬼助一同狩猎世上残存的村正，免得青有人因妖刀而遭到不幸。百姬传的第二结局中，落败的鬼助拼死给对手造成了重创，双方几乎同归于尽。阵九朗用最后之力使出合魂之术挽救了百姬的生命，但后者也因此失去了记忆。以“脱”为名的少女忘却过往的一切，在平民家度过了半年的安稳生活，但平静却被突然袭来的恶鬼所打破。脱流剑术早已在百姬的身体里打下深深的烙印，纵使她失去记忆也能自然而然地挥刀、使出强大的力量。在斩杀恶鬼后脱自知不能继续安享平静的生活，她决心周游各地以确认自己的身分，想起梦中时常呼唤的“阵九朗”到底是何人。



斩断因果胧村正

胧村正乃一千世独一无二 的妖刀
由千子村正的鬼斧神工造就而成 挥舞时甚
至可以斩断因果业报，世间没有任何一把刀
能与其相提并论。凭借胧村正，男女主角穿
越时空，获得了一次重新选择的机会，迎来
截然不同的人生。

在第 Ⅱ 结局中 鬼助果断放弃了忍者的
任务，将蟹弹正勾结幕府、意图陷害主家的
证据公之于众，挽救鸣神家的同时也把狗
头龙村正带走——一切只为解救虎姬，因为
绝不能让她再度香消玉殒。鬼助自信凭借胧
流剑法可以压制住附在刀上的犬神怨灵 这
样便能让虎姬从代代守护此刀的束缚下解放
出来。而在临行前，鬼助也终于大胆对虎
姬表达了心意。为了消除狗头龙村正上的怨
念 鬼助开始不断斩杀恶鬼魔神 在日本没
有敌手后便漂洋过海，走遍中国、印度、波

弓弦叶



绀菊



斯 法兰西 凭一己之力镇压妖刀，成
为一个闯荡天地间的男儿。

再度回到命运转折点的阵九朗并没有
在百姬与雪之丞同行时下手，但他绝不是
一个轻易放弃目标的男人。当百姬的婚期
到来时，阵九朗的尸体在城门处被发现，
雪之丞的言行举止与以往有明显的不同，
而新侍女“菊”的面容也与狐妖绀菊极为
相似。性格变得豪放得多的雪之丞扬言要
创办一个超越柳生新阴流的剑术流派，名
为“饭纲流”——很明显，阵九朗还是成
功使出移魂之术霸占了雪之丞的身体。事
实上在故事流程中，阵九朗对百姬产生情
愫表现得极其隐晦 只有敏感的狐妖绀菊
察觉出了阵九朗内心的变化。而在雪之丞
和阵九朗之间，从前两种结局都可以看出
百姬心中的倾向。虽然在第 Ⅱ 结局中百姬
对阵九朗夺取肉体一事并不知情，但相比
暗藏阴谋、用心险恶的的婚约者雪之丞
以阵九朗作为归宿才算是真正的幸福。

《胧村正》的故事背景设定在幕府时期川国御三家被废的元禄时代（1688-1704年）^① 相传由千子村正所
打造的刀，正是被德川家视为妖刀的不祥之物——据说德川家康的祖父、父亲乃至长子信康都死于村正万
可。故德川家康在当上征夷大将军后下令全面废除村正，但仍有少量的刀藏在民间。在传说中，一把封印
了犬神的狗头龙村正能得世间不得安享，不但将家被犬神附身，就连幕府所在的江户城也几乎崩溃。另一
方面，御三家铸造刀剑的正是千子村正的亡魂，男女主角凭借其打造出来的剑刃斩妖除魔，最后胧村正
令世间重归太平。对于德川幕府而言，这也许是一种因果报应。

烧录卡

新闻站

闻站

烧录卡博物馆

栏目主编：乌冬

文：月下雪影

好久不见，这次烧录卡博物馆我们继续聊一款在NDS时代

烧录卡名称	Elink 2
生产厂商	Elink Team
适用主机	GBA/NDS
存储容量	5-2Mbit/Gb

“扬名立万”的GBA烧录卡。之前的烧录卡博物馆里我们介绍过它的“前辈”，也就是Elink的一代产品。这次要介绍的Elink2诞生在EZ3in1之后，和一代的间隔时间并不长，Elink Team之所以仓促上市二代产品，重点在于把原先烧录用的打印机接口换成了USB接口，这算烧录卡跟上了主流的发展趋势，不过令人深感意外的是，USB接口的烧录卡速度却不如上代产品，这也成为当时玩家群里的吐槽之处。这也说明了Elink Team在技术耕耘上的不足。

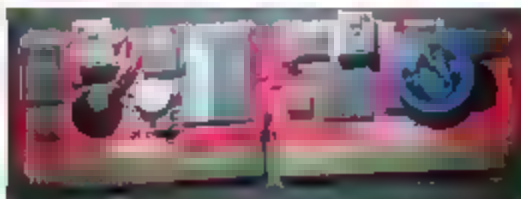
除此之外，Elink2在芯片上还有一些升级改进。早先的一代产品使用的是富士通低端的S99-50070集成电子芯片，被人称作最低端的ASIC，而二代换成了不知名的M5M29HD528主控IC，虽然没有名气，但功能却有了不小的飞跃，电子书、即时攻略、即时存档这些GBA后期的主流功能Elink2逐一支持，下让产品跨入了实用烧录卡的行列，同时也拉开了和EZ3in1在GBA游戏上的体验。但Elink1的其他问题，二代还是“完美”地继承了下来，比如说没有硬件时钟、锂电池不可充电等等。Elink2的这次改进从使用功能上说，还是非常成功的，更换了烧录接口，新增了主流功能，但不修复其他硬件缺陷，也让人觉得Elink Team还有继续出下

一代产品的计划。可惜，最后Elink也只出了一代。

说完了改进之外，我们也不得不提到Elink2的一些缺点。比如耗电、掉档。耗电产生的原因比较有趣，无非是主控IC的问题。虽说一代的廉价芯片功能不强，但电力续航还算优秀，而Elink2在改进芯片提升功能之后，却让主机的续航时间减少了40%。当年曾有玩家测试Elink1和Elink2的差距，结果Elink1在NDS上播放CG可以达到5小时，而Elink2只有短短的3小时，相比之下，一些老牌的烧录卡则要达到7小时以上，由此Elink2也落下了电老虎的名号。而掉档问题，不得不说是技术上的问题了，其实Elink2同样采用了SMS存档技术，但结果却和一代大相径庭，凡是遇到非64K存档，就有几率出现掉档。而且从模拟器导入的存档也不如一代的兼容性那么高，这种落差让Elink2成了很多老玩家的众矢之的。看上了功能的改进，却没想到续航和存档出现了问题，Elink2虽然依旧定位低端，但这种基础性的失误还是让玩家感到失望。不过借助于Elink一代的成功基础，Elink2在国内市场的表现非常不错，当年的各大论坛都有其相关板块，讨论的玩家也络绎不绝，从战略角度讲，Elink2的出现，让Elink Team再次成功地从EZFlash手中夺取走了一部分用户，这应该是Elink2的最大成绩，不过口碑的失败终究让Elink2只能短期火热。Elink2赢得了市场，却输给了口碑。或许这也是Elink第二代产品无法上市的真正原因吧，而官方在一代就许诺下的防尘卡的设计的Elink更是只存在于虚无缥缈之中了。



▲Elink2的包装设计出自国内知名设计师之手，相信这个包装能立刻引起不少人的回忆。



▲左侧的Elink使用了富士通的芯片，从左上角可以看到日文标注，而一代的不知名芯片让Elink2成了知名的电老虎。

硬件

短

消息

文 钢号

文 钢号

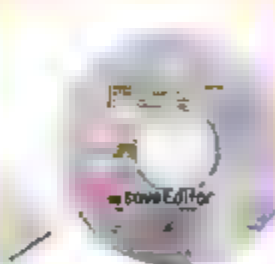
今年的六一刚好是周末，所以各位大龄儿童们也可以顺便过过属于自己的儿童节。不知道有没有人像您一样是在自己的岗位上庆祝儿童节的呢？让我们一起来看看本报推荐的几款周边吧。

3DS游戏存档修改器

品名: セーブエディタ (3DS用)

CYBER推出的这款3DS存档修改器可谓是各位热衷于游戏修改的玩家的福音，并且CYBER还特意在包装上用醒目的红字注明“本品为CYBER自主研发的产品，非任天堂授权制造”，以显示其的技术力之高。

修改器是个通过特制的数据读写器在电脑上进行存档代码修改的软件，使用的时候必须要连接互联网。代码修改有两种模式：一种是直接选择每周官方免费配信的代码的“简单模式”；另一种是用户自行对代码进行修改的“高级模式”，此外还可以把3DS游戏卡带内的存档备份到电脑上、以及初始化卡带存档。不过本品目前只支持Windows操作系统，其他系统用户就用不了了。



品名: プリザーブドイン

拉链式入耳耳机

来自A'CLASS的新产品，和上辑介绍的自动卷线耳机一样，是款设计很新颖

的金属色入耳耳机，总线长1.2米，3.5mm标准插口，阻抗32欧，频段20Hz-18kHz，无麦克风，中间有一段50厘米左右的拉链，可以用来控制左右耳塞支线的长度，也起到一定的装饰和保护线材的作用，目前有黑、白和金属玫瑰红三种颜色可选。



3DS《真·女神转生IV》装饰贴膜

品名: 3DS LL《真·女神转生IV》装饰贴膜

这款以《真·女神转生IV》主角服装为主题的全包围装饰贴膜价值2400日元(约140元人民币, 3DS用和3DS LL用同价), 造型和价格一样的华丽。



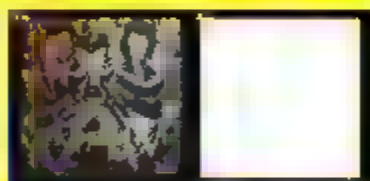
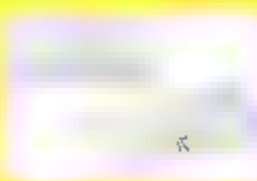
《真·女神转生》是Atlus旗下的招牌RPG系列, 以厚重的世界观以及极个性的怪物设定著称。系列正传第四作登陆3DS平台, 周边商们自然不会放过这款

《真·女神转生IV》主题周边套装

品名: 《真·女神转生IV》主题周边套装

为3400日元, 嗯, 果然是粉丝向的周边。

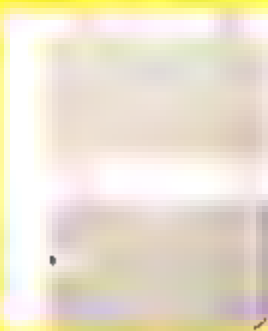
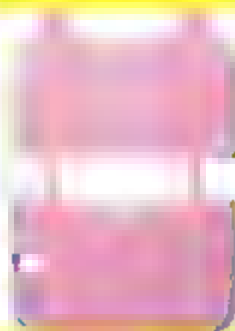
这个周边的出品商居然是SEGA, 看来这两家厂商私底下还是有点关系的。套装中包括了一个3DS收纳小皮包, 一块印有游戏角色的擦屏布, 还有个能装3张卡带收纳皮夹, 售价



3DS LL专用卖萌猫头硅胶套

品名: 3DS LL专用卖萌猫头硅胶套

作为一款卖萌周边, 最让人印象深刻的就是那对精伶的猫耳朵了, 要是能随游戏节奏而摆动那就神了。另外一个亮点是猫眼部分, 两个小洞后面就是3DS的3D摄像头, 颇有喜感。目前本品有多种颜色可选, 白色机配粉色简直绝配, 呼吁白色机持有者赶快入手。



掌机市场扫描



《怪物猎人4》的发售日终于锁定在了9月14日。虽然比原来说的夏天要晚了一点，不过也许避开了暑期档的游戏高峰期。这样各位玩家就不用打乱原来的暑期计划了。好，下面来看看国内的电玩市场近况。

栏目主持 鸟鸟



北京 德烈

目前日版3G/Wi-Fi版PSV已经成为了市场的主力，低廉且还处于缓慢下调的价格成为了关键因素。日版主机1180元的售价远远低于当年发售两年的PSP，除了破解原因，大环境的变迁（汇率变动，智能手机一统天下）也是使得掌机滑入低谷的原因。再加上业界中各大厂商没有拿出什么有诚意的作品，使得即便价格如此实惠也还是出货缓慢。最近的一批日版主机有很多在开机后系统版本还在1.5左右，这也从一个侧面说明这些主机在原销售地的出货速度也不像官方宣传的那样顺畅。那些对于彩色主机情有独钟的玩家如今也可以忽视差价选择自己喜欢的颜色了，PSV白色、蓝色和红色主机的价格在1260元左右，比起二个月前1600多元的价格已经合理了很多，从实际店面的销售情况来看彩色主机的销量也比之前有了不小的提升。软件方面也是紧随着主机价格的降价，因为没有什么新游戏的缘故，一些长卖的游戏比如《P4G》、《初音未来》、《仙境传

说》等或是主动调价迎合市场，或是直接上架廉价的“best版”，就连很多商家看好的《海贼无双2》中文版也在刚刚发售不久后连续降价，从340元降到了不足300元，估计在暑期正式到来之前，这样的价格都不会有太大的变动了。

3DS方面的情况和PSV基本相同，硬件降价的同时却因为软件乏力导致玩家依然是购买欲望有限。除了等待暑期客源和软件同时回归以外也没有太好的应对方式。而且对于国内市场而言有一个不太好的信号就是PSP时代习惯了破解的玩家如今对于这一代掌机的正版要求表现出了较大的抵触。“不破解就不买”的想法随着时间的推移反而是越发的强烈，且使得这一大部分人群渐渐远离。尽管商家们也是通过二手交易甚至是出租软件（几乎到退回录像带时代）的方式想要留住他们，但依然是收效甚微。3DS LL目前价格和PSV基本持平，是继续降价还是保持现状，恐怕要等待E3展看两家厂商是否公布新型号主机而定了。



上海 凯

不知道各位玩家朋友们有多少还能过儿童节的？回想起自己儿童时代还在玩黑白的Game Boy，一晃到现在已经是PSV和3DS了，不得不感叹时间过得真快。最近掌机市场基本是逐步下滑的趋势，价格倒是很适合购买，不过没破解对于国内普及来说还是影响很大的，即使是正版玩家，也会对各种自制软件和汉化游戏比较期待吧。

PSV销量最近有所起色，当然整体看来还是很惨淡的，六月的《灵魂献祭》中文版等大作无疑吸引了不少还在观望的核心玩家。目前零售价格是1200左右，按货币的购买力来算的话，大概相当于几年前花七八百块买PSP吧，所以真心是白菜价。现在PSP-3000销量依然都要比PSV好，大量汉化游戏、完美破解、800左右的零售价格还是很吸引人的。唯一需要注意的是现在翻新机泛

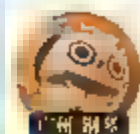
盗，不过好多玩家干脆直接选择购买二手的，这倒也不失为个办法。

3DS之前由于丰富的游戏软件 and 低廉价格，销量比PSV要好很多，不过目前3DS L零售1050元左右的价格比起PSV已经没什么优势了，所以性价比相对来说似乎没以前那么高。

配件方面已经是万年没有变化了，次世

代两个主机的必备配件很单一，不如以前PSP和NDS丰富，当然最主要的原因还是破解问题，具体价格参考后面的报价表吧。

目前个人最期待的两个游戏是PSV的《灵魂献祭》中文版和3DS的《逆转裁判5》，不过《逆转裁判5》没有汉化版的话会很吃力，但是破解又遥遥无期，真纠结。



广州别号

最近广州的天气总在烈日和豪雨之间徘徊，笔者就在某一天同时经历了白天被晒成咸鱼和晚上被淋成落汤鸡的过程，所以各位最近出门可要多带把伞，遮阳挡雨两不误。

最近的日元汇率从之前的8一直高速下滑到6，照趋势估计还能滑到更低水平，各种日版宅物价格也随着汇率大幅下降，各位大龄儿童可以在儿童节大手买入想要的东西了，另外也有不少朋友趁此机会去日本玩个够。

PSV平台相关硬件，整体价格继续低走，本辑港版Wi-Fi已经跌破200元人民币，港版3G比Wi-Fi略高少许，日版也不用说，1300元还有得找。白色PSV价格已和其他青色版本持平，日版基本都在1250左右。顺便说

下广州各实体卖场的PSV游戏现货，《海贼无双2》、《忍龙》、《初音》、《P4G》、《胧村正》以及《神海》等这些热门游戏基本都有，因为早期港版游戏比较便宜的缘故（部分除外），所以这些游戏大部分都是港版，想要的版本没有也没关系，所有店家都接受预定服务。

3DS方面，日版3DS L价格又再大幅下降，跌幅接近100，和几个月前的3DS已经是一个价了，和港、欧、美版对比，性价比已经到达顶端，现在买3DS L已经到了无须考虑的版本，直接上日版就是明智的选择。

另外，欧美又见号称“完美破解所有3DS游戏”的烧录卡，这次演示的游戏是《生化危机：启示录》、《路易的鬼屋2》以及《超级马里奥3D大陆》，真伪未知，不过结果估计也会和前面的那些烧录卡一样。

各地市场掌机及周边价格

城市	提供者	3DS (美版)	3DS (日版)	3DS LL (日版)	PSP-3000	M80 (8G)	M80 (16G)	M80 (32G)
广州	T机王			080	850	40	60	100
北京	绿洲电玩	980	880	1150	780	70	110	190
上海	新亚电玩	1000	1050	1250	800	80	130	200
江苏苏州	哇靠电玩	990	080	1190	790	68	98	168
黑龙江哈尔滨	鑫望电玩	000	1000	200	740	70	90	130
安徽合肥	大树街机玩	180	1180	380	850	75	95	180
广西南宁	光派电玩	—	000	1250	800	80	120	220
安徽合肥	大树街机玩	1140	1150	1350	900	55	90	155
广西南宁	光派电玩	00	1100	1350	800	80	20	220

PSV主机与相关周边

城市	提供者	Wi-Fi版	3G版 (无锁)	记忆卡(4G)	记忆卡(8G)	记忆卡(16G)	记忆卡(32G)
广州	T机王	1150	1200	00	55	290	450
北京	绿洲电玩	1180	1250	140	190	330	520
上海	新亚电玩	1200	1300	110	200	320	410
江苏苏州	哇靠电玩	1190	1280	120	90	295	490
黑龙江哈尔滨	鑫望电玩	1250	1340	100	80	300	480
安徽合肥	大树街机玩	1280	1380	108	110	280	450
广西南宁	光派电玩	1250	1400	140	220	340	550
广西南宁	光派电玩	1400	1550	150	220	340	550
福建厦门	红蓝数码街机	1480	1750	130	250	350	550

游戏万花筒



电击文库创刊20周年纪念活动 “大电击文库展”开幕



在轻小说大行其道的今天，电击文库作为产业的一根巨大支柱，已经为不少读者所熟悉并喜爱。就在2013年4月27日~5月6日，于东京池袋阳光城世界进口商品市场大楼4F的展示大厅内，举办了电击文库创刊20周年纪念活动“大电击文库展”。现在就来看看活动中的一些照片吧。

▲巨大的看板 绘制的是电击文库著名的当家花旦们 大家认识几个呢？

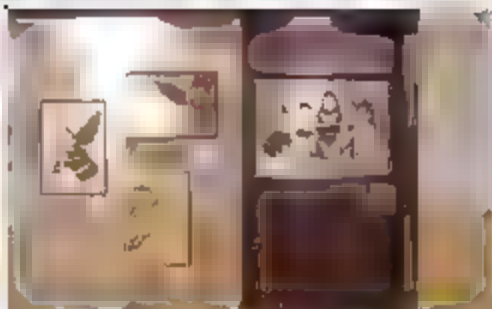
进入会场后，马上就能看到用插画展示电击文库知名作品中名场景的“名场景集锦”，这些名场景都是作者自己挑选的，并配上了解说文。下面为大家展示其中的一部分。

▲刀剑神域

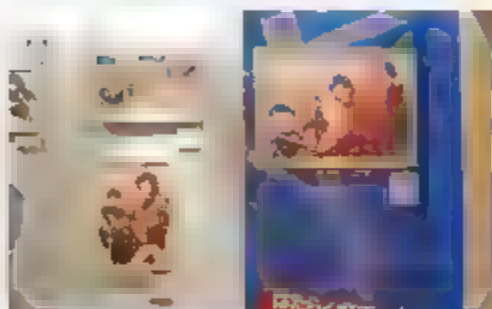




▲我的妹妹没可能那么可爱。



▲加速世界。

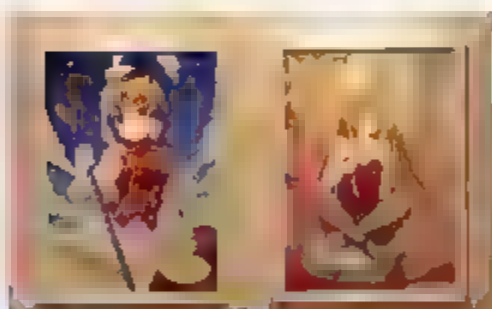


▲打工吧 魔王大人。



▲魔法禁书目录。

走过名场景集锦区域后 接下来看到的的就是“COSPLAY区域”。不过这里可不是真人COS 而是文库中美丽的女孩子们以COSPLAY为主题换上各种各样的装束。



▲该区域甚至还设置有这类福利场景

接下来是各位看官垂涎已久的泳装区域。泳装事件可是ACG中不可或缺的关键事件噢。

然后是给参观者们照相留念的区域。这里根据各个馆的主题搭配了不同的场景 参观者们可以还原原作中的Pose来拍照哦。



▶《刀剑神域》的主地图，两人站在画面左侧可以完成构图了。





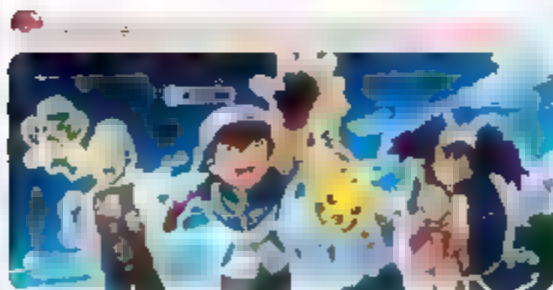
国语版的2013《口袋妖怪》剧场版



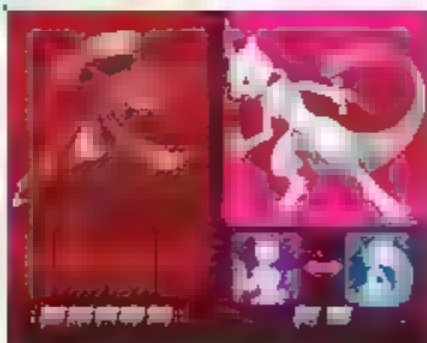
▲主页，和日本官网差不多，主要人物和主要口袋妖怪能露光道。



▲剧情介绍，这些主要来自于预告片



▲登场的口袋妖怪，主要是盖诺塞克特和超梦。



▲登场角色，还是小智三人组，剧中将有人物还没公布，其实日本方面也没公布。



▲影片的登场口袋妖怪，貌似缺了喵喵它们



▲放映影院，预售券以及特典这些还都没公布，所以打开后就是这个样子。话说去年台湾的确也和日本一样兑换配送了旅途迪欧和梅洛爱塔。



《乔乔》× 匡威跨界合作展时尚魅力!

提供 ★ CONVERSE

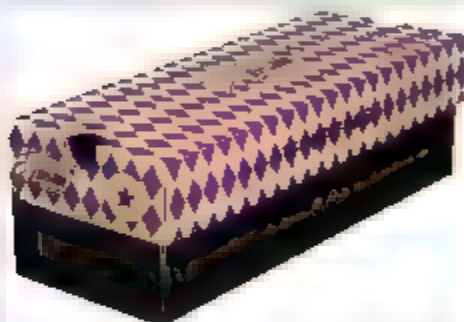


《乔乔奇妙冒险》作者荒木飞吕彦曾经以成为时尚设计师为目标而努力作画，这一点从其作品中人物华丽的衣着也能看出一二。而他的作品也总能和时尚界产生各种跨界合作。近日世界著名的帆布鞋品牌匡威 (ALL STAR) 就宣布即将推出《乔乔》主题

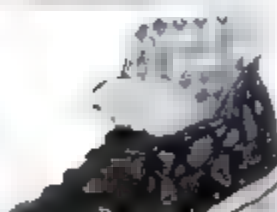
限定帆布鞋。鞋子采用匡威经典的黑色基调和版型，原作中主人公乔纳森·乔斯达作为乔斯达家族的血统继承者在后肩处有星形标志，这和匡威的星形商标不谋而合，同时在鞋身还添加了表现原作世界观的特殊纹样，时尚感满载。这双特殊的帆布鞋定价10290日元 (约合

RMB620)，从5月20日起至6月20日在指定合作网站以及日本部分匡威专门店接受预约。预约的人都会获得原作中石像面模样的精美挂件，原作的粉丝或者时尚达人不要错过了哦。

▲预约附送的石像面挂件，双眼能随发光，非常符合原作。



▲鞋盒上有和鞋身一样的图案。



▲鞋身细节设计也非常优秀

逆光
风
花

6月30日 PM

石川清品&黑川真音

【逆光·风花】动漫歌曲演唱会

Chikki & Mear [WindLight·Wind Flower] Ani-song Night in Shanghai

票价: 980元/580元/480元/380元 订票浏览: <http://www.mishishi.com>

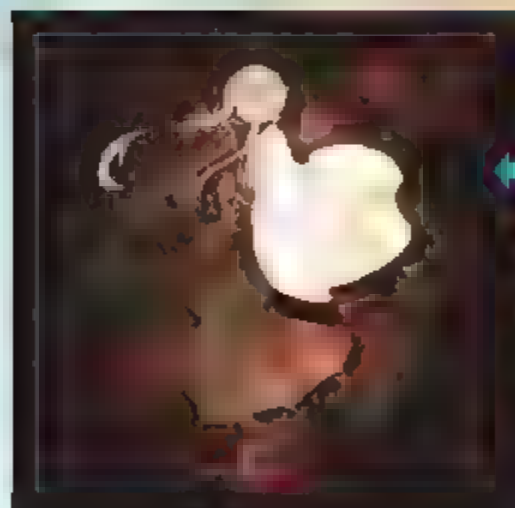
咨询热线: 020-87582888

关注票制: 票务&票制@电子文化

主办单位: 广州市电子文化传播有限公司 协办单位:



游戏美图秀



宗课
本身就有中
性 被画成女
的也说得过
去 可3代男
主角 这是
和女主角合体
了吗?

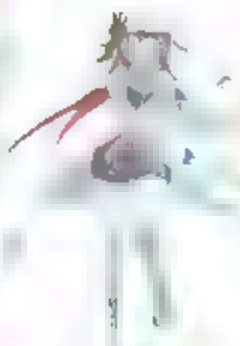
阿鲁 这就
是娇娘和欧棍
的区别



在宣传PV中被小企鹅萌到 拿到游戏后毫不犹豫
地买了她作为朋友。

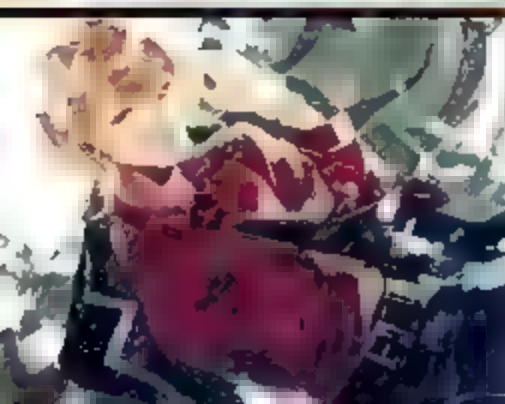
阿鲁 更喜欢小天使的飘过。





一个萝莉一个御姐
嗯 不过我说的是左御姐右萝莉。要

问 右边那只酷似《魔兽世界》的德莱尼MM我会乱说?



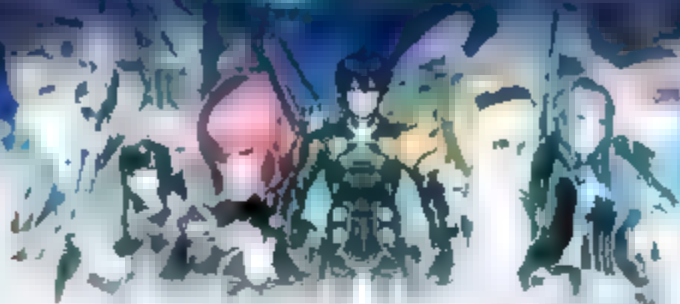
傲娇+巨乳+精英 难怪
纸片会那么有人气。

问 你竟然无视黑丝

梦幻方舟

PHANTASY STAR
ONLINE

游戏名称: 梦幻方舟 类型: 动作



PSO2 于5月15日更新开放了EX任务,笔者第一时间拉上好友对其进行了挑战,接下来为大家介绍一些EX任务的内容和一些需要注意的重点

EX任务 (Extreme Quest) —

EX任务是在5月15日更新后加入的一种全新任务类型。任务主要内容是在虚拟空间进行挑战,每层都有一个场景目标,完成的话便可以在每5层结算时获得更好的奖励。目前只开放了第一个:冻土与机甲,登场的怪物为机甲种、原生种和黑暗种的混合编制。EX任务的接受等级为50,在任务大厅的右边柜台エクストリ ムクエスト管理官 プリン处可以领取许可证,每22小时可以领取一张,每张许可证可以供玩家进行一次挑战。注意,可选择的层数以队长的为准,队友如果没有开启对应的层数则虽然可以参加但不会更新进度。

EX任务有 共40层,每张票可以挑战5层,进度也是5层保存一次。当进度达到40层时便会重置(如果玩家的进度是1~40层,则40层完成重置时会获得3颗原石)。每层都有一个场景目标(Slodge Order),达成了的话任务就会完成,开启通往下一层的道路,如果目标失败了则依然可以通过全灭敌人来开启前往下层的道路。当场景目标达成时,下一层的怪会有额外的弱点属性、耐性奖励使得过关更为轻松。

关于奖励

除了每40层重置时获得的3颗原石之外,任务中也会掉落各种各样的武器、防具、原石、碎片,这些都必须每5层的结算时从掉

落列表里选取,而MST——主线任务版物品和NPC任务掉落都可以直接拾取进背包。当5个场景目标全部完成时,结算时可以选取3个物品,5个中完成3~4个,可以选取2个物品,只完成1~2个,可以选择1个物品,全部失败则无法选取。所以请尽量保证完成3个以上的场景目标。注意,掉落的碎片和原石可以在辉石、魔石炼成商店进行交换,2700碎片=30原石=1魔石,5魔石=1把11星武器。

敌人属性变化

根据层数的变动,敌人有可能会对武器和属性的耐性,当场景目标完成时,这层敌人上升的耐性在下一层会变为下降。

其他细节

任务有30分钟倒计时,但是倒计时只有进入战斗场所时才会开启,所以可以在每层开始前根据怪物资料制定攻略方法。比起其他任务来,怪物掉落的MST数十分的多。小怪掉落100~500,大型怪可能掉落超过1000,而BOSS则可能掉落超过5000MST,在这里使用MST掉落增加的消耗品收益很大。有一些关卡资料会以???来表示,只有当攻略到那一层时才会随机抽取任务,而任务中会出现人型法鲁斯、法鲁斯之手、拉比、稀有黑暗甲虫等一定概率可以直接掉落原石的敌人。

敌人掉落的稀有物品不以EX任务外的掉

落表为准，而是以EX任务的场景设定为准，属于场景掉落，所以会出现一些不该出现的掉落品（比如没有忍者也出噪音双头，没有自走炮却出了SSPN）。不过装甲剑之类的11星武器和防具还是只会在指定怪物上掉落。

场景中的元素抗性上升会使得对应伤害变为约10%。

指定时间内不能使用回复效果的限制不包括HJ和GJ的自动吃药以及MAG的自动回复技能。

一些不能受到伤害的层数 场地中的黑暗种、原生种、机甲种是对立的，玩家不管他们的话他们会互相殴打。

5层之后有些关卡会出现妨碍回复效果的



装置，使回复值降到不足1/5，请小心。

地面方块有时候会发出蓝光，约1秒之后会发出电击。类似火山洞窟的熔岩喷发，在一些不能受伤的关卡中需要注意。

正面、背面和弱点击杀敌人判定成功以最后一击为准。

需要注意的楼层

STAGE4 出现的四足会自爆，无视其直接走就可以

STAGE10 确保最后一击从正面发动，尽量使用长枪突刺之类的单段高伤害的PA攻击去秒杀保证成功

STAGE23-A シグノビラの转身速度很快，用多段伤害的攻击时要注意保持自己位置在其背面，最好是一个人吸引仇恨其他人从背后发动攻击秒杀

STAGE25-A クロイダ刚上壳以后对打击抗性提升很大，并且被麻痹缠身以后正背面判定会重新计算，所以推荐近战系牵后攻击核心完成击杀，如果上一层完成场景目标，则FO可以很轻松的用落雷搞定

STAGE30-A グワナラの弱点在脸和肚子，最好还是拼完触手以后对准肚子猛攻确保最后一击不会打偏

STAGE32、34 队中有FO/TE存在的情况下用风刃群体攻击可以很容易的给怪附加上异常状态，建议切换非主武器施法确保不误杀

STAGE35-A 战舰正面主炮可以无视，舷侧两边各X部击，加上导弹发射器很轻松就可以达到全部被破坏，需要注意的是HP回复底下的妨碍效果会将治疗量降到很低的水准，请务必回避机枪与导弹

STAGE36 纯肉战的话难度略高，火力够高的情况下可以考虑用诸如长枪突刺之类的，A在开场迅速全灭怪物，或者利用EX的电圈拉住敌人然后用手雷牵系的控场

STAGE38-B 暗黑龙的弱点在头部两侧的红色“眼睛”，无法自动锁定，平时站立状态下近战系也不易精确的攻击到，建议在其连续飞扑趴下后的长硬直中对其脆处然后近距离集中火力击杀，或者掩刃蓄力射击直接用TPS模式攻击

STAGE40-A 如果没有达成上一个场景的条件，暗黑龙会带有对大剑、雷和光的耐性使其变得非常棘手，建议在其趴下的时候对其猛攻然后攻击头部使其翻身，最后融化胸口部位然后由近战系使用双头的丢圈完成击破，如果判断不能H，就直接锁定头部用远程火力击杀



会玩的玩家可以《动森》的世界中进行旅行。除了参与暑假活动「夜晚」这美丽的萤火虫也能带给你不一样的感觉。诸位村长！打理自己的村庄已经有一段时间了。在忙碌中总有一些的事情，如广而告之，有「这一页就上我们一起来看看一下这些神秘的现象或者事情吧。」

你所不知道的《动森》

文 V K.DS

矮木死亡之谜

有很多村长喜欢收集矮木种子，然后种植在村设计成一个迷宫。可是快要完成的时候发现总有两个地方矮木种不活。玩家称之为死点。原因也是众说纷纭。其实原因很简单。除了种树时周围八格不能有其他树木（不包括矮木）在7×7的范围内存在15棵以上的植物就会死亡（包括矮木和树木，不包括花）。

格雷斯斯的真实身分？

作为奢侈品商店的高贵店长兼流行考察官。格雷斯斯是玩家们中期肯定要打交道的人物

之一。格雷斯斯的本名叫锅之助，因为觉得自己的名字不够洋气所以才取名为格雷斯斯。据说在格雷斯斯前来考察的时候，用喇叭呼唤锅之助的名字，格雷斯斯会应答。虽然换了名字，不过格雷斯斯土里土气的特点仍然保留在了一些服装和家具设计上，被广大玩家各种吐槽。

真的有龙存在吗？



玩家们口中说的“龙”村民，其实是鳄鱼村民タツオ。青绿色的皮肤+龙角 看起来与龙 很像。因为他的特殊形象 使得タツオ比较有人气，特别是在国内有许多村长想入手这个村民。

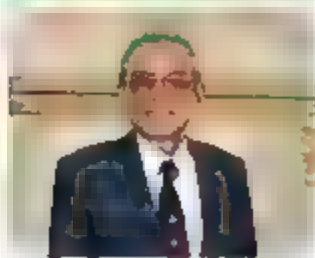
喇叭呼唤错误之谜

喇叭是一件非常方便的道具，可以快速找到村民或者来访者。可能少数村长会遇到这种情况：当警察局告知パロンチーノ（徽章先生）前来拜访的时候 用喇叭呼唤名字应答的却是村民。首先先检查自己发音是否正确 排除了发音问题 接着可以在村里寻找一下是否有迷路的小猫。当小猫和来访者（不一定是徽章先生）同时在村子里出现，呼唤来访者会失败。不过呼唤小猫是没有问题的，将她送走之后就恢复正常了。

动森来访者和固有住人的原型

基本上来说，《动森》中的人物都是继承了前作的形象。不过相信看过任天堂网络发布会的玩家会知道，胖胖的地鼠和咖啡屋老板都是以制作团队里面的工作人员的样子为原型制作出来的。有兴趣的玩家可以去搜索一下，长的十分神似，所以不能排除其他人物也通过这种方式创造的可能。

牛奶柜上的谜之字样



总裁山内溥而设计的。

在游戏中有两款牛奶柜子上面印着“山内牛乳”的字样，这是为了纪念任天堂公司顾问&前



梦番地中消失的海象

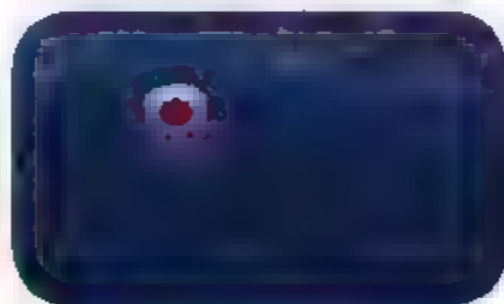
梦番的主人可以在梦见馆里设置自己的梦番是否开放设计图共享的。如果主人关闭了这个功能，那么玩家是无法从海象那里获得设计图的。

三角恋情侣

邮局中的ペリみ、ペリこ、ペリオ是同事关系可能大家一眼都能看出来。其实还存在的其他关系：ペリみ和ペリこ是姐妹，玩过前作的玩家应该会知道这一个人物其实还有三角恋的关系。

潜水快速前进的法宝？

以前在网上有看到过说，潜水佩戴蘑菇头可以在潜水的时候游的更快一点。为了验证是否正确，笔者自己也做了几次实验。发现佩戴后基本与正常速度相同 可以认定这个是玩家的都市传说。



南岛银币入手的极速传说

在南岛上购买物品需要大量的银币 追求金徽章的玩家也需要大量刷银币。那么哪个游戏才是入手银币的最快速途径呢？这个答案众说纷纭 有的人认为是挖矿，有的人认为是采花 其中最受大家青睐的是南国巨大螃蟹发现这个游戏 达到双倍要求最高可以获得20枚的奖励。

其实最快而且最稳定入手银币的游戏是“借物跑走ツア”的这个游戏，在这个游戏中可以做到两分半到三分钟获得16枚银币的超高效率。对于精打细算的玩家一般很难达

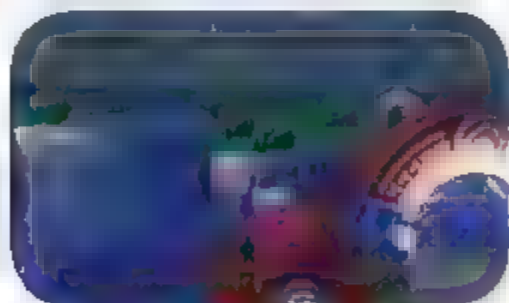
到这个效率。不过有日本玩家专门制作了款帮助快速完成游戏的FLASH软件（FLASH网页地址：<http://blog-imgs-54.fc2.com/q/u/b/questionikki/korimono2.swf>）。配合这款软件即使是国内的玩家也可以高效而且稳定的入手银币，推荐想要尝试的玩家在网上搜一下。以上是对于单机玩家才适用的方法，对于多人娱乐而且要获得一定量的银币，还是推荐南国巨大蜻蜓发现这个游戏。



▲FLASH软件使用截图

村长位移传说

下面几张图村长出现的诡异位置是不是吓了大家一跳呢？其实这个不是什么灵异事



件，而是合理位移。游戏中有很多玩家无法通过正常方法到达的地方，但是利用游戏里的某些方法，能让村长们出现在这些地方。方法非常简单但是需要其他玩家配合，还需要10次邂逅获得的道具“ふきもとし”。联机后找一个想去的地方，悬崖、河流、瀑布等等都可以。其中一位玩家站在想去的地方附近，一直使用ふきもとし。另一个玩家在跑步状态，紧贴着使用道具的玩家，不断地撞击他，就会令他产生移动，不断地推就可以达到效果。另外利用撒豆子道具或者铲子也能达到这个目的，就是难了一点，感兴趣的玩家可以尝试。这种有趣的现象在面连时可以大家一起做一下，一定能很好地活跃气氛。

限定家具展示厅



狸猫房地产商能够随机刷新糖果主题的室外装饰，除此之外在百货公司的奢侈品商店会出售图上这套限定的糖果家具。这套家具的壁纸和地毯由饼干组成，床是一整块香甜的草莓奶油蛋糕，床单上点缀着香

有没有村长们听过关于糖果屋的童话，由糖果建成的小屋安静地在森林中等着好奇的孩子找到它。在《动森》这个充满幻想的世界里自然少不了糖果屋的身影。在

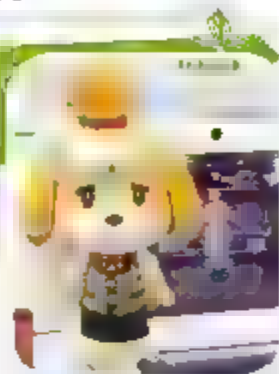




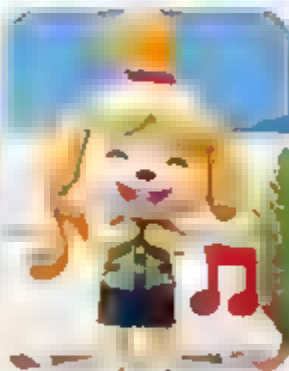
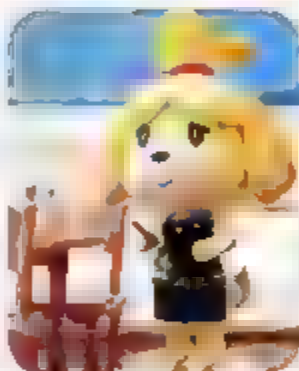
草，两颗红红的草莓最成了枕头。冰淇淋灯和马卡龙留声机充满创意，将小小的迷你点心灯摆放在饼干长桌上也非常合适。两块巧克力型的柜子也做得惟妙惟肖让人食指大动。想要购买这一套家具花费可是相当不菲。村长们可以从现在开始存钱了。

静江立体化啦!

村长们的小秘书静江彻底跃出屏幕啦! 大家喜爱的小秘书化身 Good Smile 旗下著名的粘土人。将于2013年10月发售。目前已经开始预订。国内淘宝官方店也已经开始预售。喜欢的玩家们不要错过啦。



► 手执笔尖的造型作为日本官方推特头像。被大家熟悉。



► 开心地唱歌跳舞的小秘书。是有什么好事发生么?



► 因唇脸错位问号标志还原游戏内表情。



► 村长们可以尽情装饰地哦。



《动物之森》

正篇啦!

你是否是“动物之森”的忠实玩家? 在那个村庄里你是否经历过某些难忘的事情? 你还有什么游戏的心得。经验要和其他村长分

享? 搞笑的截图，游戏中难忘的某些事件，优秀的梦之地。设计展示。所有的一切都可以在这里刊登。不限形式。不限字数。都可以。邮件的开头请写我们。征稿邮箱。yokunyu@163.com 邮件标题请注明。动物之森征稿。我们还用将支付丰厚稿酬。



鸟语教室

漫画家 山口 朝子

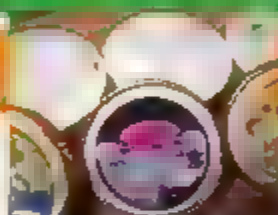


——鸟的语言到底是什么呢？

——能了解一下吗？

你吃过鸚鵡风味的冰淇淋吗？

日本的“鸟见咖啡厅”以“边观鸟 边享受下午茶”而为大家熟知。而该店于5月8日—13日在神戸阪神百货店举办的展示贩卖中销售了一款具有鸚鵡风味的冰淇淋，在网上造成了话题。



根据“鸟见咖啡厅”的说法，他们销售的是“文鸟风味冰淇淋”、“鸡尾鸚鵡风味冰淇淋”和“虎皮鸚鵡风味冰淇淋”三款种类，价格为280日元，均是以不含添加剂和色素的香草冰淇淋为基础制作。其中“文鸟风味冰淇淋”会让人感觉到“圆圆的文鸟悄悄钻进口中的口感”，“鸡尾鸚鵡风味冰淇淋”再现了“张口熟睡时鸡尾鸚鵡从脸上轻轻踩过跳入口中的感觉”，而“虎皮鸚鵡风味冰淇淋”则是“品尝香草冰淇淋时，让口中充满鸚鵡的味道”。

宣传文是写得很有趣，不过在本店试吃过的店员则爆料“口感太过逼真，做得太过火了”，“虽说嘴里全是鸚鵡的味道，但即便对于喜欢鸟类的顾客来说也太过火了，真的没问题吗？”事实上在展示贩卖后也这一冰淇淋也确实在网上造成了话题。虽然吃过的顾客大都赞扬“很美味”、“有高档的口感”，但始终也有“让人想起鸚鵡的味道”这样的抱怨声。

けんご、うさぎ
>原材料書いてもらわないと怖くて食えん。

译文 不写上原材料的话，我可是没胆子下咽

>ペットショップの鳥売り場の匂いは正直苦手だ。可愛いけど。

译文 老实说宠物店鸟卖场的味道很没辙，虽然它们很可爱

>需要がある理由がわからない。鳥飼ってる人って口の中に鳥突っ込むのが常識なのか！？

译文 不明白怎么会有这种需求，难道对于养鸟的人来说，把鸟放入口中是常识吗！

>インコ（いんこ）の上半身（かみみみ）を口（くち）に入れた記憶（きおく）があるけど、あれを疑似体験（ぎしたいけん）したいと思わないw。

译文 虽然有过把鹦鹉上半身放进口中的记忆，但我也想去虚拟体验那样的感觉。笑

鸟禽类的特有味道对于一般人来说应该不算陌生。说是刺激性气味也无妨。爱鸟人士也许会喜欢这股味道，但对于不感冒的人来说无异于拷问。想来这类冰淇淋的对象层也是爱鸟人士无误了。那么宣传语中多次强调“放入口中的感觉”对于爱鸟人士来说算是正常的举措吗？而网民们的留言也否认了这一说法，如同上文所

摘录的，大家都多是感到疑惑与不解。说起来，把鸟类放入口中究竟算什么感觉呢？有什么好处呢？也许应该找个狂热的爱鸟人士来谈谈他的看法，至少白菜不属于鸟类爱好者。想来这与隔壁住家在阳台养着一大群鸽子有密不可分的关系，特别是夏天从窗外传来的阵阵熏香。

日本人眼中的中国和韩国人

文 山

最近和自己开店的日本朋友联络感情。他抱怨和店里打工的韩国人不好相处。还是比较喜欢中国人。这让笔者想起以前在日本和韩国同学相处时听到的各种奇闻异论。只能笑而不语。有句古话说得好，以铜为镜，可以正衣冠，以古为镜，可以知兴衰，以人为镜，可以明得失。日本2ch论坛上经常热议中国人与韩国人的区别。某些总结着看着就笑了，某些看着看着又陷入沉思了。不管中肯与否，让我们一起来随便看看日本人眼中的中国人和韩国人。

>中国人（ちゆうじん）は质素（しつそ）な暮らしでも平气（へいき）、韩国人（かんじん）は思いつきり见菜（みさい）つ張り、金（かね）がなくても派手（はで）な生活（せいかつ）。

译文 中国人即使过着朴素的生活也没关系，而韩国人即便家产也要过奢侈的生活。的确笔者认识的韩国人就再没钱，也一定要一身的名牌。

>中国人（ちゆうじん）はパクツた商品（しょうひん）を、パクリ品（ひん）と認めて隠（かく）さずに卖（う）る、韩国人（かんじん）はパクツた商品（しょうひん）を、韩国起源（かんこりげん）と主张（しやうちやう）し、パクリを隠（かく）して卖（う）る。

译文 中国人对于仿造的商品，销售时毫不隐讳地承认是山寨品，而韩国人对于仿造的商品，则主张起源于韩国，销售时隐瞒山寨品的事实。

>中国人（ちゆうじん）は、上司（しやうし）が女（おんな）になつても、退職（たいしやく）する人はいないが、韩国人（かんじん）は、上司（しやうし）が女（おんな）になると、退職者（たいしやくしゃ）が续出（ぞくしゅつ）する。

译文 在中国，即使上司是女的，也不会有辞职的人，而在韩国，一旦上司变成了女的，就会接连有人辞职。（韩国好像到现在男尊女卑还很严重。）

>中国人（ちゆうじん）は3K仕事（しごと）でも气にせずやる、韩国人（かんじん）は3K仕事（しごと）やらない。

译文 中国人即使是3K工作也会去做，而韩国人不做3K工作。※3K即“きつ（K Is），辛苦的”，“けい（Kia na），肮脏的”，“危険（Kiken），危险的”，多指出卖体力的辛苦工作。

以上只是摘录的一部分。总体上来看对中国人的评价似乎比韩国人高一些。而从笔者自身经历来看，绝大部分日本人对中国人也是比较友好的。所以有机会去日本的话就放心大胆地玩吧。



吸血鬼之馆

栏目主持：老妖

牺牲才有了克制妖魔的武器
备受世人崇敬的则是拉斯夫

“吸血鬼王子”——拉斯夫·冯·克鲁格
贝尔蒙特（美版名叫特雷弗，这里统一用其日版名）

恶魔城传说

有仇恨和愤怒全部爆发出来，那些黑暗力量更得其邪恶的灵感，纷纷苏醒，干干本能的寻找他们号都能成就他们，能眼前

原中十字军天才军官马提亚斯·弗海克，用计划将红心石吸入了吸血鬼沃尔特·奥恩哈特的黑暗灵魂，将成功将人类变成了吸血鬼之王。他来到了拜地瓦拉尼亚，也就是现在的罗马尼亚，隐藏身分，改名为弗拉基·戴普斯。他通过从事基督教义的各种研究和知识传播的方式，来向神明复仇，却并没有对无辜民众大开杀戒，渐渐依靠其领袖魅力，反倒成为拜地瓦拉尼亚的君王。在1004年至1478年间，他前有着属于自己的幸福家庭生活，但在亲生儿子阿德里安·弗海克的重击下，与自己理念不合离去后，紧接而至的是离异的妻子莉娜。弗海斯被火魔利夫是黑魔王的儿子，也是他黑暗灵魂中的阴



已的力量建造一座其强大到横扫全欧洲都游刃有余的黑暗恶魔军团。春季1876年正式出兵开始大肆屠杀人类。特兰西瓦尼亚地区瞬间沦陷。可怕的恶魔军队所到之处哀鸿遍野。随处可见的是一堆堆如火燃烧着的惨绝人寰的景象。再这么下去就是西欧军队被尽数消灭也绝不是什么不可思议的事情。

其间遭受苦难的人民并没有奋起反抗。但他们不是恶魔的对手。特兰西瓦尼亚地区的居民古兰特·达纳斯就是个例子。古兰特是当地体格最强壮、动作最敏捷的男人。由于无法忍受德拉库拉的强大肆虐家乡，他单独匹马硬闯属于恶魔城堡的第一时钟塔。奈何肉体凡胎终究不是吸血鬼的对手。德拉库拉再三不便将其打倒，却并没有杀死他。反而将他变成了圣男之王替自己被夺时钟塔。无奈之下，教会委托身怀禁咒之术、活跃于黑暗世界的吸血鬼猎人瓦拉几亚讨伐德拉库拉。接受委托的是面欧天主教教会所属的女魔法师塞法·奥尔南提斯。奥尔南提斯家族在当时可以算是世界上著名的魔法世家。而塞法年幼时期曾经走进了瓦拉几亚的修道院。对美丽的瓦拉几亚充满了感情。听说那充满自己童年回忆的地方被玷污自然无法坐视不理。教会上不对魔法充满了期望。然而日子一天天过去却始终不见她得胜归来。原来塞法在恶魔城外的森林中遇到一个独眼巨人。虽拼尽全力，却终因无力克敌而被打倒。身体更化作了一石像。

期待可怖的教会唯有将最后的希望寄托在那个失去吉时期便继承下来的古老血脉。曾经屡次和可怕的魔物战斗并存活下来的教士为真正的吸血鬼猎人的奥尔蒙特一家。然而此时的奥尔蒙特家族早已不是以往世界千禧年间。因为他们拥有强大的力量根本没法被世人所控制。奥尔蒙特家族黑暗力量的奥尔蒙特能在这三百年得以存活到世界尽头而未被神圣力量所毁灭。他们频频游历为欧洲的高贵家族服务。维持着世间的神与魔。虽然他们的命运非常惨淡。但是作为吸血鬼猎人。必须要有能驱杀妖魔的精神力和肉体能力。因此奥尔蒙特眼中他们也是勇者派别。奥尔蒙特家族一直和吸血鬼有着密切的接触。

在。反而越发知道百姓的惧怕和遭遇。最终不得不选择避世这条路。也正因为如此奥尔蒙特家族在这几百年间始终无法得到壮大。仅仅维持着血脉相传的可伶状态。教会的人几经周折终于找到了奥尔蒙特一家。得知家族历代先祖心中的隐忧终于还是被发现。身为奥尔蒙特家族末裔的拉尔夫自知不能再置身事外。他叩谢教会。他从家族的坟墓前起身。不计前嫌毅然拿起圣鞭重归历史舞台。就向人类最可怕的大敌——吸血鬼之王德拉库拉。

虽然教会上尉埃奇布·阿拉尔夫并无兵无械。他不仅救出了塞法，让古兰特恢复原样，更遇到了被名为阿奇卡多的德拉库拉之子。此时的阿奇卡多虽然被其父亲的魔力所控制，却奇迹般的还拥有自己的清醒意识。后来他从拉尔夫身上感觉到一股神圣的力量。而这种力量的性质和他自身的魔力正好是完全相反的。心想说不定可以靠这力量拯救自己和世界。于是阿奇卡多在确认了拉尔夫的力量后，决定将自己的命运也托付给他。在这些可靠同伴的帮助下，拉尔夫最终成功打败了德拉库拉。虽然身心疲惫却也找到了自己的幸福。和塞法组成新家庭。经历不过次死斗。拉尔夫被瓦拉几亚人尊为英雄。他的事迹更被录入特兰西瓦尼亚的史书之上。从此开始了奥尔蒙特家族在欧洲的光辉历史。



然而好景不长，康拉德被量级被打倒，却留下足以摧毁整个欧洲大陆的诅咒。就是，一只会吞噬人类灵魂而惨绝的诅咒。这使得本来就因为直接以爱德琳斯条而陷入绝望的人们的心更加沉入黑暗深渊之中。于是，那些直接守和排他社会弱者种作为频繁发生，人民苦不堪言。

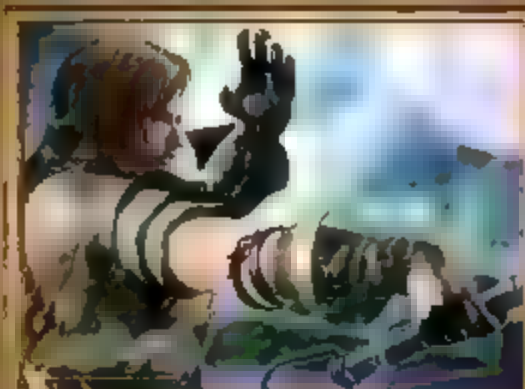
然而，至高正法和信徒岸位的死亡才过去三年，之前的战斗虽然给拉尔夫带来无尽的荣誉，但也让他身上伤痕累累。他因和拉尔夫的搏斗，不仅没有让他磨灭内心的斗志和正义感，反而使得他心中的正义信念愈发强烈。他安慰好自己的家人后重新回到拉尔夫的阵营，调查整个恶魔精修师的异状，寻求破解诅咒之途。不过不知道是上次战斗的胜利还是别的什么原因，使得他对自己的力量充满了自信，也让他的性格变得过于高傲自负，行为举止开始一个独行侠。经过多次，他就遇到了一个持有恶魔精修师纹章的人。这人便是海克特，拉尔夫那极具攻击性的性格让他一眼认定海克特是恶魔精修师。王后不说便大打出手。幸好，拉尔夫并不是一个莽夫，他一个回合下来见海克特完全不是自己的对手便已经开始心生怀疑。这才没有对他痛下杀手。拉尔夫对眼

前这个显示实力为海克特恶魔精修师的人觉得，一番犀利的暗训。毕竟在他的认识中所谓的恶魔精修师是能通过各种手段制造出远胜于自己的恶魔的人。其实为强大鬼手可以媲美死神。因此恶魔精修师才能成为拉尔夫伯爵的杀能。所以真正的恶魔精修师不可能是眼前这种货色。可他突然记起来三年前有个传言，说一个卡鲁夫大的恶魔精修师会非于自己原本的力量，更肯献出自己的生命逃离战地。如此一来，他便知道这个叫海克特的男子并不是自己所要追寻那个。时海克特自然就没有任何兴趣，随即转身就走。

然而，他终于找到了另一位恶魔精修师艾萨克。在两人的战斗中可以充分看出拉尔夫的战斗力量，虽然只是，但靠着更精多变的战术以及各种大大小小的拳脚功夫外特别武器的使用，拉尔夫不仅完全压制住艾萨克，就算被艾萨克和其最强使魔亚伦来也没让对手占到任何便宜。这一战拉尔夫只是被艾萨克的魔枪擦破了皮。如果不是海克特横插一杠，或许就能拿下艾萨克。不过艾萨克看到海克特便消失这奇怪举动，终于让拉尔夫确信海克特和艾萨克是敌人关系。即便如此，拉尔夫也不打算让海克特插手其中。因为在他是，他彻底打倒艾萨克的人只能是自己。其他闲杂人等一律不准插手。

然而，不管拉尔夫怎么寻找都无法发现艾萨克的存在。正当他在荒废古城里顶楼，将真身之影。海克特匆匆赶来告知艾萨克已经逃到顶楼的隐藏空间。拉尔夫一听觉得难以置信。毕竟要开那个空间就必须用到阿尔家特制的血。拉尔夫觉得让他怀疑大错。原来之前艾萨克故意放他和海克特，利用魔枪刺破其皮肤割到血流。目的就是靠这血去激活这个隐藏空间。拉尔夫很快有了决意。至于海克特的预知，因为海克特在激活空间时又再次他决意。拉尔夫按照不打算多说什么。而是直接表明是使有奇效。然而他无法让海克特相信他。因此拉尔夫不杀他。这才让海克特成为恶魔精修师的拥有力量。而他果然还是拉尔夫的对手。





▲KPE邪恶的封印术——恶魔城之门——封印拉尔夫

拉尔夫要用自己的血再次开启魔障空间，而能够进入其中的只有和艾萨克拥有同样属性力量的人，也就是海克特。至于这空间里面到底隐藏着什么，拉尔夫只字不提。甚至说如果海克特知道了会动摇其内心。拉尔夫自然清楚这里面隐藏着的东西的可怕，所以焦急的他几乎是用命令的口吻要求海克特。一旦遇到艾萨克便要不计代价将其打倒，不能有哪怕一丝的犹豫。

可也正因为拉尔夫这种特立独行的作风最后害了他自己。当时的他万万没有想到，自己正一步步在艾萨克事先设计好的套子里越陷越深。从魔障空间不断流泻出强大的力量波动，以至于古堡开始摇摇欲坠。害怕的黑暗力量又一次集结的时候，拉尔夫才发现了问题。

这也是他最不希望看到的，因为被他所封印的德拉库拉力量的根源恶魔城之力居然被解放了出来。为什么会这样？单靠一两个人的魔力是断不可能解开那道封印的。可就在他为未来和艾萨克的变化而有点惊慌失措之时，魔枪冰冷的枪头突然从背后刺穿了他的胸口。原来艾萨克早就有进入魔障空间，而是一直躲在暗处伺机偷袭。他之所以故意沾到拉尔夫的血就是为了拉尔夫注

意到这是解开空间的惟一钥匙，从而让他确信自己已经进入了该空间之中。接下来拉尔夫自然会要求同为恶魔精炼师的海克特进入其中阻止自己。而海克特一定会进入封印空间的最深处，那里便是封印着恶魔核心力量的地方。三年前的死亡，拉尔夫等人将这股庞大的魔力封入异空间，能够保证无人能够接触到这关键地方。还特意安排守护者拉尔夫，也就是无头骑士。可这恰恰是最为失算的一步。因为恶魔精炼师和一般魔法师不同，只是和守护者战斗所释放出的魔力便已经是够解

开这道封印。最终，得意洋洋的艾萨克将魔枪从拉尔夫体内拔出来，拉尔夫只得怀抱无尽的遗憾和悔恨倒在一滩血泊之中。虽然之后艾萨克的亲生妹妹莱莉亚·拉佛蕾亚及时出现救下了拉尔夫，但即使是身为魔主的她也只能够勉强保住他的性命。遭受如此重创的拉尔夫再也不能以吸血鬼猎人的身份战斗下去了。所幸的是，海克特并没有辜负拉尔夫的期望，他不仅战胜了自己心中的仇恨，更成功地以恶魔精炼师的力量化解了德拉库拉覆盖于整个欧洲大陆的暗黑诅咒。而拉尔夫，即使曾是二代驱魔英雄也只得含恨无奈地走完自己余下的生命。

Ralph Belmont

驱魔人拉尔夫

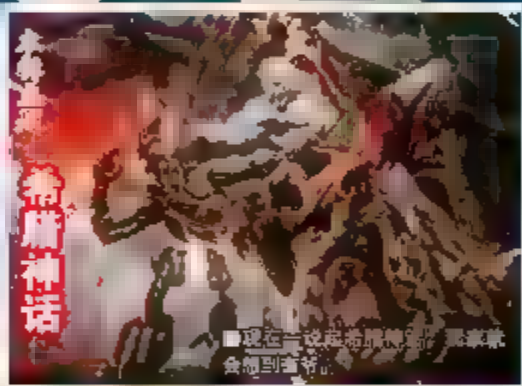


经典

主题乐园



栏目主持：苍穹



古希腊是欧洲文明的发源地，那里不仅产生了古典时代的民主制度，还诞生了众多的哲学家、科学家，当然，还有那如梦似幻的希腊神话。提起希腊神话，相信不少人都是通过各种改编作品来认识的。比如80后都应该知道的《圣斗士星矢》，还有近年来大获好评的动作游戏《战神》系列。希腊神话中的很多元素确实非常适合改编成ACG作品。比如那庞大而复杂的阵营，拥有各种神奇能力和外表的怪兽，还有那些离奇的冒险故事，现在一提宙斯、雅典娜或者美杜莎，相信没有玩家不知道吧。这次我们就来聊聊那些以希腊神话为蓝本的游戏吧。

支 0110

海格力斯的荣光IV



平台：NDS
年份：1994年
厂商：SFC



▲游戏的大地图采用俯视角，有SFC特有的缩放效果。

《海格力斯的荣光IV》他们的灵魂最终在命运女神的操纵下开始了追寻自己命运和肉体的冒险。本系列的剧本起源于FC平台的由大名鼎鼎的野岛一成担当4代的故事尤为庞大，有名字的角色都超过100位，其中包括柏拉图、亚里士多德等历史名人，还有希腊神话的众多神祇。由于游戏发售于SFC晚期，所以画面和音效表现都是当时的顶级水准，系统也修正了前几作的不足。回合制战斗紧凑而不失平衡，换人系统值得玩味，迷宫中的各种谜题也设计得当，地图庞大，还有昼夜交替系统等等。本作发售之后，系列似乎从此被遗忘，2003年制作方Data East倒闭，游戏版权转移到Paon手中，而系列最新作《海格力斯的荣光 魂之证明》直到14年之后的2008年才终于出现在了NDS平台上。

亚特兰蒂斯。在这里有个封闭的国家，主人公和伙伴们正过着安宁的生活。可是突如其来的希腊士兵打破了这一切，山峦崩坏、水位上升，最后主人公们躲进了矿井。在深处，他们打开了“潘多拉盒子”，之后主人公们失去了肉

飞马骑士

ACT
1989年
MD
街机
移植

本作最早出现在街机上，后来Namco把它移植到了MD平台。游戏的设定在那个年代的STG中绝对算另类，主角是一名骑着飞马的骑士，而敌人则是各种奇幻生物。故事的背景也源自希腊神话，不过改动较大。王国的公主阿尔忒弥斯被怪兽提丰抓住，而勇敢的骑士阿波罗则骑上飞马前去营救。在正统神话中，月神阿尔忒弥斯是太阳神阿波罗的妹妹，而在本作里则变成了公主与骑士。当然诸如美杜莎、地狱犬之类的怪物还是继续做反派角色。整个游戏分为7关，阿波罗靠手中的剑进行射击，在流程中能获得很多道具强化能力，比如提升速度、回复体力等等。如果集齐标注有P、H、

E、L、I、O、S这几个字母的道具，就能获得最强之剑。在最终关卡提丰神殿里面，如果没有最强之剑，想要击败最终BOSS非常困难。另外本作在关卡之间还有些简单的过场动画，这个在那年代的STG里面也是很少见的。

▶通关后可以得到公主被绑的“福利图”。



奥林匹斯之战

ACT
1988年
FC
街机
移植

本作是一款带有RPG要素的动作游戏，故事讲述古希腊有一个叫做俄尔普斯的年轻人，突然有一天他的恋人海伦被怪物抓走，于是俄尔普斯便踏上拯救海伦的冒险之旅。后来他得知是冥王哈迪斯想霸占海伦，遂毅然前往冥



▲在各个神明处能拿到钥匙或道具

界拯救恋人。在冒险过程中，俄尔普斯会遇到各种各样的神明，比如宙斯、波塞冬、赫利俄斯等等。每个神都会给主角以恩赐，包括各种武器、盾牌，还有能够召唤飞马的竖琴。有了飞马，就能前往大地图的任何地方。流程的基本进行方式和装版ACT类似，集齐足够的宝珠就能升级武器，令武器附带各种效果，比如发射火球等。游戏中登场的敌人也是大有来头，很多都是神话中的著名怪物，包括塞壬、独眼巨人、美杜莎、牛头人等等。玩家在路途中必须击败它们，最后来到地狱击败冥王哈迪斯，救出海伦。本作还有GB版本，不过和FC版差异很大，整体更接近《塞尔达传说2》。

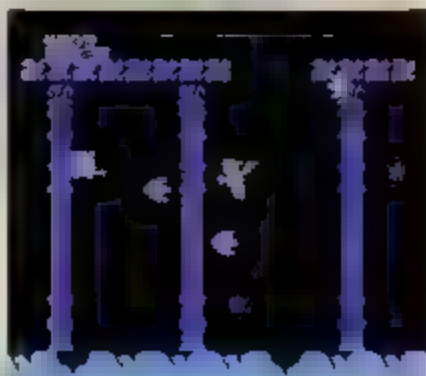
光之神话 帕尔蒂娜之镜

ACT
1988年
FC
街机
移植

本作的英文名为《Kd korus》，而Ikorus就是神话里靠翅膀粘住翅膀飞行的年轻人。游戏讲述了暗之女神美杜莎联合魔物占据了天使界，并把原来的居民都变成了石头，而光之女神帕尔蒂娜只好将弓箭交给被困在冥界的天使亲卫队长，希望他拯救天使界。关卡既有横版也有纵版，主人公靠弓箭来射击敌人，击倒敌人可以获得积分和桃心，积蓄一定量的积分过关，就有可能增加体力上限，而桃心则相当于钱，可以在商店里面购买各种道具。流程分为冥府、地上、天空和天空神殿四大关卡，地上界还是横版关卡，而到了最终的天空神殿，主人公已经集齐三大神器，因此可以飞翔，玩法也变成了飞行射击游戏。通关后，主人公还

能获得各称号。本作在欧美大受欢迎，后来还专门发售了针对欧美的GB版本。然而第2作《新光之神话》直到2012年才在3DS上出现。

▶最终关卡可以当成飞行射击游戏玩



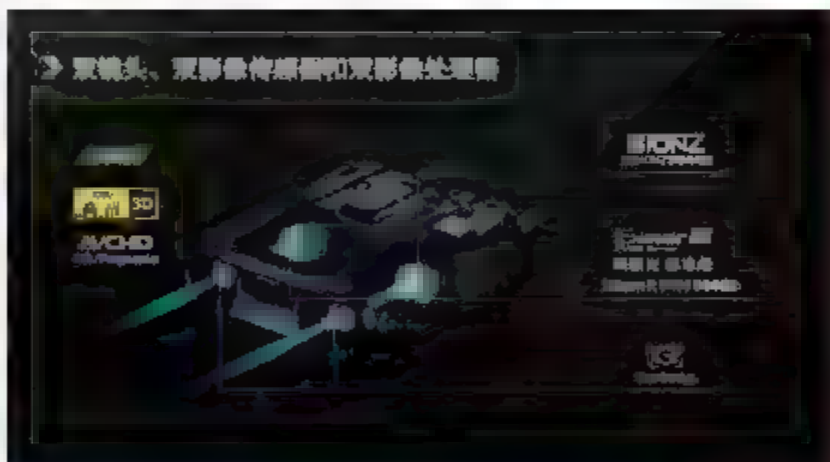
数码酷

在酷睿清入手Y500N笔记本不到两个月，果其不烂，搭载Haswell架构的Intel CPU的笔记本已经开始上市，估计再过不到几个月，所有笔记本市场的CPU都会全面换代了吧。之前就月还打听近期哪台笔记本比较贵，我竟淡然地说：“最近都不适合买笔记本”……

索尼新一代摄录望远镜DEV-30/DEV-50出世

在去年索尼曾推出一款融合望远镜与DV功能的新产品——摄录望远镜DEV-3。之前酷洛洛也在索尼专卖店体验过此玩意儿。当时想这绝对是装望远镜去演唱会偷拍的神器。而且还是3D录像。如今其新一代产品DEV-30/DEV-50已经发表。EV-30/DEV-50内置双Exmor R CMOS影像传感器、双索尼G镜头（左右各一）及双BIONZ影像处理器。可以在进行望远功能的同时拍摄1920x1080的3D/2D高清视频或2D的静态图像。而两个型号主要区别在于放大倍率。DEV-30在2D模式下拥有0.8-15倍放大倍率。而DEV-50则达到0.8-25倍。DEV-30/DEV-50相比前辈DEV-3轻巧了不少。体积和重量都减少了近

30%。除了重量上有所改进外。EV-30/DEV-50还采用了双层的结构设计。其主要目的是防止机身进土与进水。即便遇上雨天和沙土天气都能够应付自如。至于价钱方面，在小编完稿之前。索尼官方网站依然标着“即将上市”四个字。但从DEV-3目前报价过8000元来看。这两个新产品估计会比前辈再贵那么一点。



开始：按钮回归 Windows 8.1画面逆睹

虽然喜欢新事物的酷洛洛。早已经把自己的几台电脑都换成了Windows 8系统。但是用了那么久。始终不习惯左下角没有了开始按钮（于是果断

装了360软件助手。临时加个假的开始键）。其实几乎所有老Windows用户都不满这一点。但之前微软的态度似乎更偏向“我就是你爹。管你喜不喜欢”。不过日前外站泄露了Windows 8.1的最新泄漏截图。在图中我们再次看见了左下角的开始按钮。而且根据外站的描述。届时用户还可以在开始屏幕中直接设定壁纸，甚至传阅中直接进入桌面的功能也得到确认（Windows 8开机是进入那个Metro界面。平板电脑可能有用。但一般家用PC完全用不着）。虽然目前微软还没有承认存在该功能。但正所谓空穴来风未必无因。相信不久我们就能证实以上的传闻了。



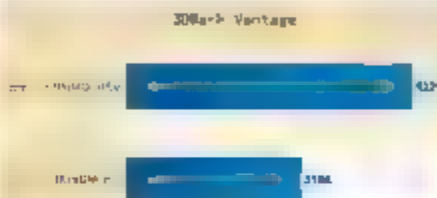
首款上市的移动版Haswell笔记本 微星GE70



经历了Sandy Bridge、Ivy Bridge两代产品之后，英特尔的新一代睿芯Haswell已经在此前正式向大众亮相。顺理成章，采用该核心的

产品也会在近期面世。而微星的GE70 20E-006CN正是国内第一款在上市、采用移动版Haswell核心的笔记本。

日前国内数码网站也对该机型进行了测试。采用Haswell架构的Intel Core i7-4700MQ，同比IvB架构的i7-3610QM，在多线程性能得分上提升约14%，而在单线程得分上则提升17%左右。或许这点



▲Intel HD 4600 GPU在性能上非常抢眼

提升对于用户来说有点不痛不痒。不过i7-4700MQ搭配的Intel HD 4600 GPU，相比i7-3610QM搭配的HD 4000在图形性能上大约有60%-70%的性能提升。也就是说，原本IvB架构时代的超极本，在更换

Haswell之后，在游戏性能上会有飞跃的提升。

不过上述GPU提升的好处多体现在没有独显的超极本。这款GE70，还搭配了随Haswell同时发布的NVIDIA GeForce GTX 765M，在Performance环节中GTX 765M给出了3978的分数，而在之前的测试中GTX 670MX也只得到了3772分。相信这款显卡也会成为笔记本独显的新宠之一。



▲PC版《生化危机6》在GTX 765M面前毫无压力

这款GE70从配置上来看可以说，除了没有采用固态硬盘外，各方面都可以说达到了最新、最好。CPU不仅采用了Haswell架构的Intel Core i7-4700MQ，其中的Intel HD 4600核显也有着中端显卡的表现力。搭配了NVIDIA GeForce GTX 765M这种几乎吃通天的强悍显卡，再配17寸的1920×1080屏幕，绝对是高端游戏玩家的推荐本。不过采用全新CPU的GE70价格也不便宜，目前市场价位大概在9600元左右，这种价格接近过万的机型，差不多可以和外星人系列笔记本一较高下了，除非你是家庭比较富裕，且喜欢尝鲜的玩家，否则如果想入手该机，真得要再三考虑才行。

新自拍神器卡西欧TR350发布



不知道大家还记得卡西欧TR150/TR200不，这台相机虽然性能平平无奇，但却能以5千多的价位笼络大批女性用户，皆因她强悍的美颜效果（当然是指照片），大家都知道Photoshop可以给照片做后期，可以把凤姐变成林志玲，但这一切都得人手去慢慢磨慢慢P，卡西欧的套路很好地抓住了女性用户的心理，让照片后期一步到位。

在2013年5月30日，卡西欧正式发表了新一代的“自拍神器”EX-TR350。其采用升级版的美颜模式，不仅可以让自拍变得更加美丽动人，全新的功能还支持无线传输，以及手持智能机确认画面进行遥控自拍，实现了手机与相机的无缝联动。酷洛洛已经想象得到，那些女生们用TR350拍摄出的

靓丽自拍后，使用其无线传输功能将照片发送到手机，再配上几句小清新的字句发上微博的样子，TR350于6月6日预售，不知道这玩意又要被炒到多少钱（汗）。

同时发售的还有



▲一位女性在使用TR350自拍。

游戏边缘地

各位读者朋友大家好，《游戏边缘地》栏目和大家见面了！不知道在本栏目介绍过的应用软件游戏中，有哪些对您有所帮助呢？如果有机会的话，您也可以向下玩游戏的大哥和亲人在荐一下，比如向杂志推荐您经常使用的应用软件游戏，向商家推荐您工具类游戏，通过他们就会对游戏的看法有所改观呢！

学习新语言 我的日语教练

Learn a new language – My Japanese Coach



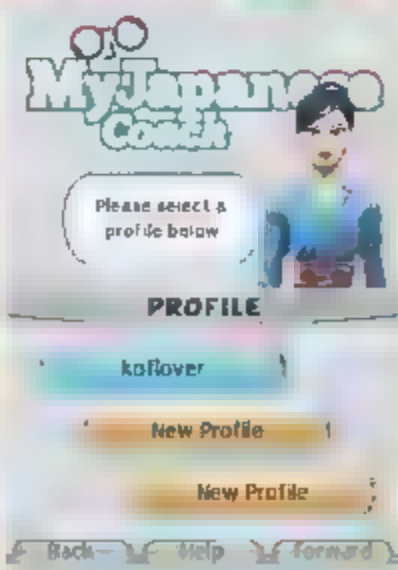
修 只能想方设法去自学。利用音频或视频资料来自学当然是个好办法，但利用专业的日语学习软件可能会有更好的互动性。这次要介绍的《学习新语言 我的日语教练》就是这样一款日语学习软件。针对以英语为母语的人群，对我们来说也没有太大的语言障碍。有兴趣学习日语的读者朋友不妨去试试，一方面可以自学日语，另一方面也锻炼了自己的英语水平。

日语教学

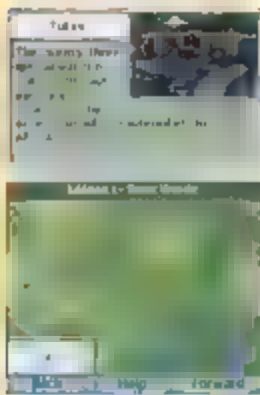
玩家第一次进入游戏后，会被要求输入姓名（昵称）、性别、国籍这些个人信息，之后再进入一个日语能力小测验的环节。日语能力小测验主要是为了鉴别玩家的日语基础，测验题目主要是简单的英译日、日语单词听力、假名辨识等方面，共有50道题目，限时3分钟。游戏会根据玩家在3分钟内答对的题目数量，对玩家当前的日语基础进行一个大致的评估，然后为其安排相应的课程。比如说玩家小测验的成绩比较好的话，那么就会直接进入第1课起的语法学习环节，之前的基础课程部分就可以跳过了。另外需要强调的是，因为游戏中有不少听力部分的内容，最好把耳机插在NDS上，这样可以听的更加清楚。

软件介绍

相信很多玩家都有学好日语的愿望，毕竟很多优质的日文游戏是需要走语言功底才能玩懂的。再说日语也是一项重要的能力，学好以后对自己将来的发展也有帮助。但不是所有人都



课堂学习 Learning



该模式分为六个环节，每个环节又分为将近30个课程，玩家只有把之前课程学习过，并在测验中取得足够的分数后才能解锁下一课程内容。要解锁全部课程虽然比较耗费时间，但只有这样才能保证玩家循序渐进来自学，而不至于忽略了任何一项基础知识。笔者根据课程进度大致推测，如果

能把所有课程都学完的话，大概相当于学完《新版标准日语中高级》的程度，也就是拥有日语中高级的水平，这对一般日语自学者来说已经相当不错了。

与传统的自学方式相比，玩家在这款应用软件游戏中可以得到更多的互动。不但每个学习环节都有来自游戏的监督和测试，还可以借助NDS的麦克风来使用复读功能，与标准发音进行对照，比复读机还方便。这样，玩家在自学过程中就不用过分担心发音不标准的问题，这算是该应用软件游戏的一个优势吧。



趣味游戏 Games

趣味游戏是教学类应用软件游戏的另一个优势，当玩家在课堂学习模式中学习的时候，可以玩一些趣味游戏来放松放松，同时也能在娱乐休闲的过程中巩固一下已经学到的知识。该模式一共包含有12种游戏，但其中有一些游戏对玩家的日语基础有一定的要求，要在不断的学习过程中来解锁。这些游戏玩起来还比较有趣，比如辨认单词的游戏就是打地鼠的玩法。



应用功能 Reference

该模式包含一些与日语学习有关的应用功能，在Player Status中可以查看玩家当前的学习状态，如单词的掌握量、已解锁的课程和趣味游戏、小测验和趣味游戏中的成绩等信息。Dictionary包含有英日词典和生词本的功能，在这里玩家还可以借助复读功能来纠正自己的发音。Phrasebook中收录了一些常用的短语和句型，同样也可以使用复读功能。Sketchpad则是手写板功能，玩家在这里可以练习平假名和片假名的写法。



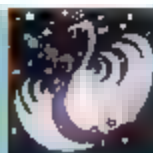
游戏设置 (Option)

玩家在这里可以进行声音和麦克风设置、调整游戏难度、观看制作人员名单以及删除已有游戏存档。


自学日语

みんなの
日本語

大家的日语 2

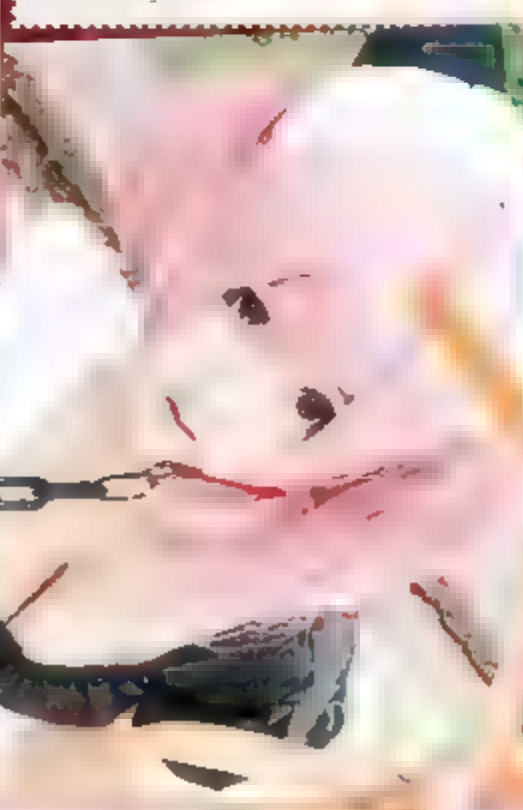
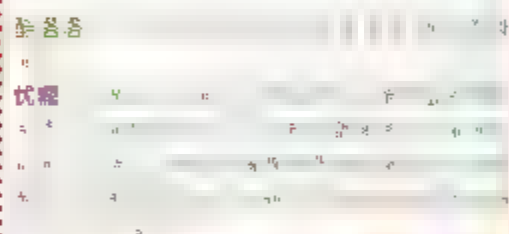
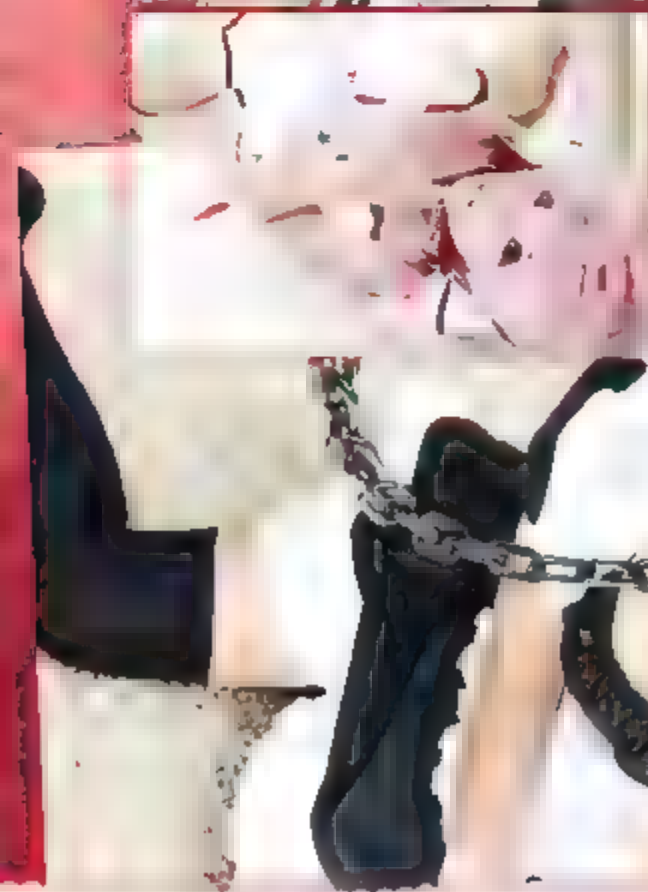
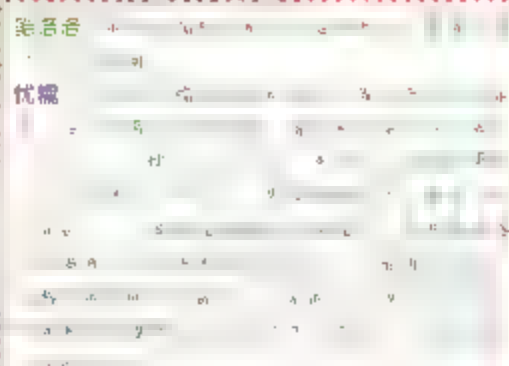


隔了一層不見，不知道各位同學們有沒有想
念酷春春主持的「游街」呢？別讓我猜有
於否，反正我想知道節目里面的妳不吧！《衆
編：「你……是……誰？」》嘿，最近虛淵武的新
番動畫《 》（譯名： ）剛到
岸，牠們叫我的名字 ，不知該廣告，公
開之後，又要遇到多少相識者，而衣櫃還有
不少舊衣服不少，快來拿出來「出清」。



yencer

游 俏 筑





歌词名

忧糖

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

歌词名

忧糖

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

歌词名

忧糖

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100



歌词名

忧糖

1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32
33
34
35
36
37
38
39
40
41
42
43
44
45
46
47
48
49
50
51
52
53
54
55
56
57
58
59
60
61
62
63
64
65
66
67
68
69
70
71
72
73
74
75
76
77
78
79
80
81
82
83
84
85
86
87
88
89
90
91
92
93
94
95
96
97
98
99
100

歌词名

姓名: _____

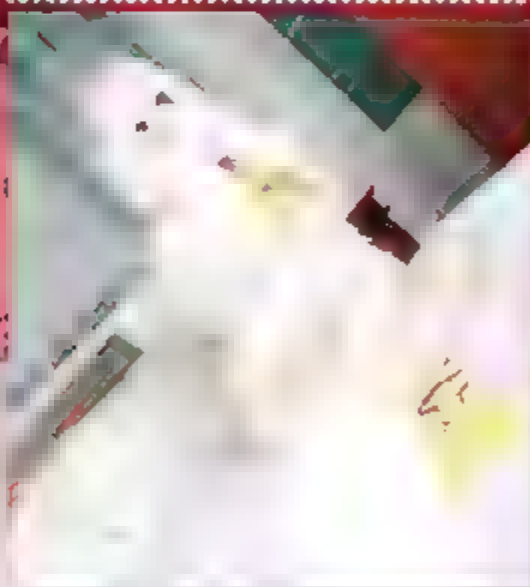
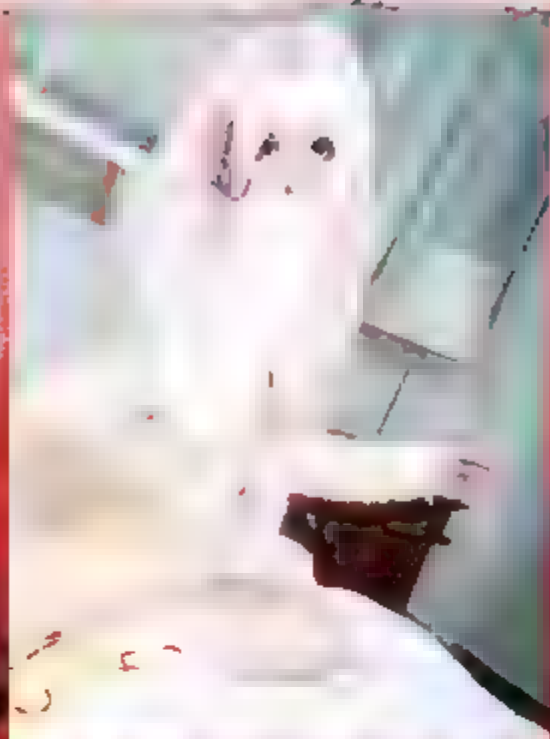
忧: _____

姓名: _____

忧: _____

姓名: _____

忧: _____



主持 马修&胧月

插画 西瓜树

掌

门

イ



深圳的夏天是说热就热起来，5月上半月的凉爽如今已经恍如隔世。取而代之的是不给空调就能让人窒息的热。好在游戏市场的热和这里的热不同，是火热，虽然火热但热得让人畅快，因为学业而拼着很多游戏玩的同学们在暑假将会面临艰难的选择。说起在本辑上市后没几天，全国高考也该开始了，这里祝各位“党”们都能发挥出最好的水平，以最轻松的心情迎接接下来在整个人生中都非常难得的身。全都放松的暑假！

还好……

去买202辑的时候，老板跟我说上个顾客买了3本的200~202辑，还好事先跟老板预订了一本，不然小编就见不到我了。

厦门 阿泰

那么好，下次再搞抽奖。

有抽奖就是不一样啊，这辑的回函表堆了厚厚一叠，吓了一跳。

抽奖抽到手抽筋……

欢迎收看这辑光盘阿泰的抽奖视频。

不小心把你存档删了

前几天，咱机友向我借小P玩，说是要玩《MHP3》，咱借给了他。过了几天，他还回了机子。跟咱说：“不小心把你的存档给删了。”咱顿时就慌了，打开游戏一看，咱自己花了200多个小时打出的存档没了！当场石化，心里那个难过……

不过还好，我在电脑里留了一个备份。

宁波 植男

所以这个故事一定也不好笑。

论备份存档的重要性。

掌门话题



LKW 太早的可能记不得，目前自己印象最深的绝对是《MHP》中打雄火龙，被它虐得绝望的感觉现在还记得。第一次干掉它时已经不知道失败了多少回了。当然后来杀得最多的怪就是火龙一家了。最喜欢虐它了。



印象最深刻的是《MHP》的雄火龙，当时还不认识羽纹、乌冬这些大神。完全没经验地去做游戏的攻略。假期时间紧逼又伴随无数次推车。无奈就断篇了。从那以后，我专注网游制作动作游戏攻略30年。其他的好像就没有说得上的“抓狂”的了。《DSS2》的魔王、公主的魔肉、男忍女忍什么的都花了大量时间去攻克。终究心情不一样，一点负面情绪都没有。



马修 让我抓狂的。对于我这种骨灰级菜鸟玩家实在是太多了。尤其抓狂的应该是“《无双》系列”里那些护送民兵的关卡。你说世道那么乱他们帮者白班到处跑啥？还得护送。护送就罢了，还不能被敌人干掉，不能被敌人干掉就算了。他们还总自己往吕布那级别的强敌身边凑——如果条件允许，真想放一个无双亲送那帮坑队友到做点的民兵上路，好吧，我果然不够仁慈。



个人属于性格非常固执的玩家，碰到财卡性的关卡或任务会仔细琢磨。反复尝试，直到成功。但有时候还是会有手平衡的冲动。用一句流行的话来说就是“不怕神一样的对手，就怕猪一样的队友”——这里的“队友”指的是AI。印象较深的是《生化危机5》的Professional难度，被敌方的大部分攻击碰到就是立刻濒死的，AI控制的黑猫及各种邪恶天然呆，她死了也Game Over。最后实在忍不了果断弃坑。直到数月后和朋友一起联机才拿到了该奖杯。



苍穹 其实还蛮多的，音乐游戏里那些本来可以轻松但是因为某些原因就会挂掉两个的都会让我抓狂。《初音未来 女歌子计划》就是其中之一。由于初代本身难度偏低，因此最难的曲目《初音未来的消失》HARD难度原本全通是完全没问题的，但是不知道什么情

况，我的PSP打起来一到连点的时候就会出现卡顿，然后莫名其妙地断掉，替机器操了无数次屎也没用……好在后来有流畅无比的PS3版才让我达成了全通这首歌曲的心愿。



以前做过一个名为《N+》的PSP游戏软件，虽然只是小品级游戏，不过难度可不低，相当考验玩家的抉择，印象最深的一关如图，来回两种不同的角度使得玩家需要掌握两种不同的腾空轨道。稍有差池就会粉身碎骨，乌冬当时可是挑战了不下百次。



《写真女友 杂音》有个奖杯，需要节奏游戏拿满分，但是找试了很久都不可能有过两个以上的按键达到完美。满分更是想都不要想，赶紧拿去给音乐游戏达人看，结果他也不行，后来官方公布即将发布禁止BUG的补丁，中包含一项内容——调整节奏游戏难度。坑爹啊。



以前GBA上的《超级机器人大战OG2》有关让我记忆非常深刻。该关的难度要求保护NPC机体，硬也不被击落。但是开场我方不在地图上，要第一回合才出现，然后第一回合那些NPC会量产机就死命往前冲，扎堆到敌人的火力地带去送死……由于年代久远，细节方面已经记不太清楚了，只模糊记得攻陷方法是要求特定几台高移动机体，第一时间赶过去，还得在NPC的攻击回合和敌人的反击回合死命SLAMMISS，否则必定会被击破。由于敌人的命中率均在60%左右，而且还有三四台机体需要制，那叫一个天昏地暗，差点把机器的心都有了……



弱弱的不算是奖杯控，因此例子可能不够典型。目前遇到最让人抓狂的应该是PS3《使命召唤 黑色行动 解密》中的“Double Down”奖杯吧。该关要求玩家要用4发或更少的子弹来杀死8人，实际操作是要求达到4发一发双杀。由于这款游戏BUG不少，拿这奖杯几乎是靠BUG来完成，至今依然印象深刻。

别光顾着玩小P

小学时，女生邀我出去玩，我说：等玩完这把的。

初中时，基友邀我出去玩，我说：等玩完这把的。

现在，我只剩下玩小P了，各位千万别走我的老路。

天津 天降裸王

苍穹 才17岁，少年你的路还长呢。

白菜 还剩下高中和大学，好好把握。

阿鲁 我还以为现在是你邀女生出去玩，女生说：等玩完这把的。

晓月 别光顾着劝别人，现在还来得及，否则再过两年你的清单里要添加高中篇了。

马修 让女生和基友都跟你一起玩，那才热闹，看好你哦，少年。

结账时

4月28日下午，我们高一党破天荒地得到了五一节的半天假。中午和同学二人出去小吃一顿庆祝一下，要了四个菜，每人两碗米饭，一共108元。结账时二人一共凑了107.5元！一人提议：“咱们去洗5毛钱盘子吧！”此时另一人幽幽从口袋中掏出五张一毛票子！可见要节约每一毛钱啊。

西安 蓝紫舟



晓月 相比节约，我更佩服你们野兽般的预估直觉。

白菜 你说得对，我攒下来的1毛钢镚也已经集齐一小盒子了。但每当我想拿这个给阿鲁的时候，总能看见他恐惧的眼神，尽管他随时自备一个零钱袋。

阿鲁 毛老师想要更多的钢镚么？我那里还有一篮子

马修 其实就差五毛钱的话饭店肯定会给免的。

买了七八款

买PSV游戏 一口气买下七八款，等暑假就开始疯狂了，可是目前主机仍无着落。

沈阳 空的银月团

马修 整理回函表时我特意确认下，这位同学真的可以先把主机买了再慢慢入游戏玩的。

苍穹 何必呢，看着游戏盒不能玩得多纠结。

白菜 买个四五款就能买机器了。

阿鲁 比乌冬锅锅买生写还豪爽，赞一个。

我在我城市只找到一个玩《怪物猎人》的妹子，而且我还不认识。

南京 吴俊峰

阿鲁 那你还不赶紧去认识认识？

白菜 这么大一个城市，肯定不止一个妹子玩《怪物猎人》再去找找。

半夏 我坚信也有很多汉纸在玩的。

马修 半夏这话听起来很正常，但越感受越奇怪。

扫番和模型宅

宿舍有个死宅 还扫番。我特别佩服那些扫番的，他们哪来的那么多时间啊！还有玩模型和手办的 都是一帮土豪 那模型有的一个要一千多 还得自己涂装 我吧 我是伪宅。

北京 爱成萌

白菜 他们只是把你写回函表和看书的时间也拿来扫番了。

阿鲁 时间是挤出来的，至于土豪嘛——下次投胎请记得选简单模式。

马修 想起个漫画，选模式是要充值的……

陆村鸟



绘 房宽京

马修 房宽京同学的绘画功夫非常了得，小编这攒了不少，时不时也会拿出来与大家分享，刊登日期距离邮寄日期挺长，房同学见谅哦！笑。

热门人物

鲁叔是编辑部的热门人物啊！翻看前两年的书，看到以前“掌门人”里的四格漫画挺有风格的。后来怎么没了？不过2011辑有四格《鲁叔归来》，鲁叔就是礼物啊！鲁叔我爱你

苏世忠

苍穹 鲁叔又被男读者告白了，我为什么要说“又”？

脱月 鲁叔绝对是编辑部的吉祥物，欲购买鲁叔毛绒玩偶的读者请转账付费。

白菜 祝你们白头偕老。

阿鲁 这么直白的，一定是个妹纸。

马修 特意看下，老总同学的确是男读者，鲁叔你认了吧。

好友进化论

在我的大力鼓动下，好友（女）总算入手了《MH3G》，并在我不懈努力下把她带到HR4，虽然现在依旧是我打怪她采矿的节奏，不过不得不说，联机比单机好玩多了。

后续·与好机友（女）联机，联着联着就成为一对情侣了，呵呵，不禁让人感慨良多，祝福我们吧

上海 郑一帆

脱月 动机不纯，结局良好，欣赏行动派。

阿鲁 其实你的主要目的是来秀恩爱的是吧。

马修 还真不是，是郑一帆同学的两辑回函表被我合二为一了，以此鼓励各位有心爱慕无心行动的各位。

害了我侄子

过年时我把PSP给我侄子玩了一下，等清明时候回老家，发现他买了三个山寨PSP……我顿时觉得我害了我侄子。

庐江 Allen

脱月 其实我觉得是你哥哥或弟弟被害了，毕竟是他出的钱。

阿鲁 小孩子还真是有玩的开心。

白菜 原来山寨PSP真有卖出去的案例

马修 何止是卖出去，卖得还不少呢。

抢答

LIKY Hyperdimension Idol Neptunia PP——这游戏叫啥？以前做过前线吗？

胧月 日文名是什么？

苍穹 神次元アイドルネプチューンPP。

白菜 白菜 神次元偶像 海王星PP

LIKY OK，毛老师抢答正确，视频交给毛老师了。

雷屯归来

半夏 似乎来了个编辑部的前辈，我对着他直接问了句您找谁……完了。我开定了。

胧月 谁啊？

半夏 JCG的吧？

LIKY 又不是马社长，怕甚？

苍穹 你没说“我们不要XX”就行了。
〔XX是某直销产品。〕

半夏 我差点……我以为是之前胜负师微博提过的热血读者。长发的，到底是谁呢？

苍穹 工作两年的资深编辑惹不起哦。

胧月 GOUKI？

苍穹 GOUKI剪短发了吧？

半夏 你们谁快去游戏窝看一眼，解决我心中疑惑。

马修 那摇滚男么？雷屯。

半夏 喂喂，JCG光盘解说？

苍穹 敢对配音大不敬，跪下！

第七感

半夏 〔雷屯声音和人声全对不上啊……听声音应该是那种……很帅很帅的哎……〕

苍穹 你真敢说……日本的大牌男声优也没几个长得好看吧（摊手）。

半夏 我加了括号了……这是心理活动，你看不到！

白菜 苍穹领悟了第七感了。

如烟带手机的重要性

性理本辑“掌门人”这天……兄弟你忘了……手机，只有一头端号码来上网看片……唉！下午刚收到这位美丽的QQ消息：修哥，来帮忙开下厕所门吧……

毛老师戒烟

马修 贴图一张，我微博里有人留言支持毛老师戒烟。

苍穹 毛老师自从有伴娘后烟都要戒了啊。

半夏 请问……毛老师什么时候透露过他抽烟，以及戒烟的？

胧月 以前某女编（非掌机王和LCG女编）都抽过烟，毛老师抽一下，怎、么、了？

苍穹 毛老师作为文学青年抽根烟怎么了？想到谁了！

白菜 这是怎么回事……

马修 得意地，其实……是微博上的人错把我当成毛老师了，哈哈。

二次创作

半夏 下次画小编形象时，要给毛老师点根烟么？



白菜 别给人增加二次创作的设定。

胧月 你的二次创作在《朋友聚会》里。

半夏 不要小看全年龄，别说烟，连酒都没有。

胧月 生孩子的事情空气了？

半夏 Mi形象结婚之后……过好久好久好久，会问你一句“你觉得小孩怎么样”，你要是说“还不错”，第二天他俩就领了个娃回来——我觉得像是路边捡的。

胧月：这游戏太黑暗了……

我的杯子

刚入手了《刀剑神域》的周边——水杯，带到学校放在课桌上，只听下课时扑通、扑通的跌落地板的声音……同学们啊，饶了我吧！我刚入手一个礼拜都不到，就裂了，不带这么坑爹的。

唐江 Badboy

马修 这是大伙在和你开玩笑么？

牛豆 周边吗？都是日的不去新的不来，不摔坏这个杯子，下个杯子用什么理由买？

阿鲁 赶紧仔细想想你得罪了什么人吧。



201调查之愚人节你被骗了吗

妈妈骗我让我把藏起来的PS4给她，她周末就还我，我拿出来，然后……怨念了。

明 明

今年的愚人节大家都挺着实的，反倒是去年《游戏机》的特企弄得我死去活来……

记错最多就是鞋带掉了。

陈 陈

像我这么精明的人怎么可能被骗呢——开玩笑啦，说实话，在这个特殊的日子里，我还真没被骗过，大概是警惕性高还是运气特别好？但平时

朋友间的捉弄还真不少，尔虞我诈其乐融融。

王 王

某位仁兄跟我说他过生日，骗了我一顿饭，另一个萌妹子跟我说生日了，我果断不上当，好吧，妹子不是撒谎的（TAT），适来的好戏度啊！

李 李

有人跟我说3DS破解了，我机智地讲“不可能”……

陈 陈

初代《口袋妖怪》的资料篇《黄》里能抓到皮卡丘

范 范

掉入T3DS破解的坑中

王 王

点了一个地址链接，不停他忽悠，框上还有各种各样的话挑逗你，哈哈

上 上

没有被骗，但是把队友坑了，被队友说这愚人节玩笑开大了……

王 王

马修 时间过得真快，话说这每年一度的愚人节还真是浅心吊胆，因为有些人开玩笑会涉轻涉重，所以呢，把握好度，关系又好，天天过愚人节也没关系的。

202调查之你想看到的专题企划内容

游戏历史，各种古宅、偏门的掌机回顾及事件揭秘。

王 王

有关高达的。

王 王

最好是有关《口袋妖怪》的。

王 王

游戏中的经典BGM。

王 王

iOS或安卓游戏推荐。

王 王

关于游戏与家庭的

王 王

《口袋妖怪》的神兽秀。

王 王

有关《逆转裁判》的

王 王

《DQ》和《FF》相关的，以及音乐类游戏。

王 王

有关掌机文化方面的。

王 王

马修 202被回忆最上原来调查的部分临时用来贴抽奖印花，所以这次我们就从回忆的其他条目中找题材，有关《逆转裁判》的专题，各位读者朋友们也可以自己写出来投稿哦。

汕头 Maiman



马修 掌机到(倒)了, 好! 寓意深刻

贺州 梧羽

马修 200 错的生日蛋糕上的嫩青脸, 很可爱啊

板



生

苏州 杨天远

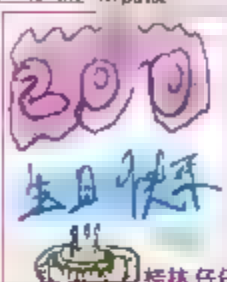
马修 《灵魂献祭》这魔法书被画得还挺萌。

马修 虽然很简答但却有风格日丽的舒畅。

马修 又一个庆贺200幅的图, 再次谢谢大家的支持和祝福



厦门 钟英鑫



马修 把PSP变成PSV的魔术么? 其实不用请刘谦, 你自己就能搞定, 只要攒够钱。

佛山 badboy

望天

学校 听MP3 被班主任收了; 玩GBA SP 被级长收了; 看《掌机王SP》被级长收了。

家里 用MP5看动漫 被外婆收了, 玩DSi 被妈妈收了, 用手机上网, 被妈妈收了。

夜里, 静静写回执, 离高考70天, 回执到编辑部, 大概剩55天, 上《掌机王SP》 高考应该考完了吧。

望天...

茂名 Hand some

阿鲁·故事里, 锅锅出现了两次, 这是在暗示什么吗?

白菜: 为什么我的感觉是小伙子电子设备挺齐全?

马修: 别的帮不上了, 高考前给上“掌门人”我还是能帮上忙的。

睦月: 还行, 时间勉强赶得上。

《掌机王SP》邮购信息

邮购地址: 兰州市邮政局东岗1号信箱 掌机王 读者服务部(收)
邮编 730029 请大家马上方自己所要购买的册号不故管 地址要详细, 字迹要工整, 并随时留下自己的联系电话 所邮购杂志有疑问题超过 个月内未报送到 请及时与杂志社用电话或Email联系
电话 0931-4861111
Email psgking@163.net

FAPA 电台

栏目主持
LUKY

《怪物猎人4》的发售日终于确定了，虽然3月14日距离现在还有将近有100天的时间（怎么想起了高考的倒计时），但大家总算有了一个盼头了。官方也放出了最新的宣传PV，因为时间关系发在附录收录到本期光盘中，下面大家好好欣赏吧。下面来看看本期的问题。

PSV有一个从来没有用过的插口 那是用来干什么的？

成都 机菇菇

你是说的主机顶部的卡带插口右边的那个插口，那个是配件端口，连接另售的配件，但目前官方似乎还没有相关的配件发售，以后以后能用得到。



正版游戏能汉化补丁个Y

广东高州 买不来

不少PSP游戏都是可以的。像《MHP2》有通过插件汉化了、M1的补丁了，当然前提是你的PSP运行的是自制固件。

PSP上有一个音符键，是干什么用的，我按来按去好像机器没啥变化呀。

绍兴 俞阳

这个在播放MP3时按下能切换EQ音效。平时如果按住不动就是静音。当然很多金手指插件会把这个用来作为截图的快捷键。

3DS上的《MH3G》怎么联机，明明开了通信。但是在联机的酒场里没有人。（面对面联机）

杭州 周千峰

首先一个人先进入在线的酒场（オイン）的酒场，然后另外一个人选择进入这个港口，就能看到人了。

1 港版PSV的中文游戏大概什么时候入手最适宜呢？例如要出的《灵魂献祭》。
2 《P4G》奖杯中钓海大王鱼有一个奖杯，而进入冬天后去海边一定是晴天。在冬天是不是钓不到啊。

沈阳 戚师

1 港版游戏一般不会太贵。由于货源充足，被炒高的可能性也不大。如果很感兴趣可以入手首发，平时多看看淘宝的均价。觉得自己能够接受的时候再买也行。《灵魂献祭》的若要注意目前联机热潮已经有渐渐退热的趋势，中文版发售后再观望一下联机的人数再决定是否第一时间购入。是的话请在入手冬季之前搞定。因为原PSP版是没有冬天的剧情的。

听说PSV可以用自制系统玩PSP游戏，对PSV有什么要求吗？



哈尔滨 杜佳佑

安装自制固件必须保证你的PSV上有特定的漏洞游戏，并且PSV固件版本有对应要求。具体如下表。

支持的漏洞游戏	PSV固件要求	游戏版本
《摩托风暴》 Motorstorm Arctic Edge	1.0 及以下	欧版/日版/韩版
《超级方块3》 Super Collapse 3	1.07 及以下	欧版/美版
《疯狂方块》 Mad Blocker Alpha	1.0 及以下	欧版/美版
《重力冲撞》 Gravity Crash	1.01 及以下	欧版/港版/日版/美版
《推土机》 Urbanx	1.0 及以下	欧版/美版
《怪物猎人 携带版 2G》 Monster Hunter Freedom Unite	1.0 及以下	欧版/日版/美版
《怪物猎人 携带版 2》 Monster Hunter Freedom 2	1.01 及以下	欧版
《尤诺纸牌》 UNO	2.02 及以下	欧版/日版/美版

如果你具备以上条件，你就可以去下载破解补丁，然后安装自制固件，享受用PSV玩PSP游戏的乐趣。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3DS和PSV电池电量下降时能更换电池吗？



肇庆 林宇

3DS和PSV都是可以更换电池的，只不过没有PSP那样方便而已，更换3DS和PSV的电池需要走一个拆机的步骤，拆掉螺丝后将电池盖打开就能进行正常更换了。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

PSV若是双卡双驱，先在日服玩了游戏后，换另一张卡在港服玩同一个游戏，那存档与奖杯怎么算？若清空了那原来日服的也会没了吗？



浙江温州 A梦

如果存档是在记忆卡里的，换港服的那张卡后不会有存档，当然奖杯也是从头开始，如果存档是在游戏卡里的，换港服的那张卡后可以接着日服的存档，但是拿不到奖杯。如果在空壳游戏卡里的资料前，把奖杯跟PSN服务器同步过，那日服可以保留奖杯列表。

任天堂新推出的AR功能充值卡能给神游版3DS LL充值么？



内蒙古 春宇璇

不能的。这个带AR功能的充值卡只能给日服账号充值，也就是只对应日版机器。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

3DS终于升级成了3DS LL，但搬家之后发现出大事了。3DS被彻底初始化，连名都没了，3DS LL也找不到我之前在e商店下载的游戏和试玩版、预告片什么的，怎么办？



南宁 HFCF

既然3DS被初始化，说明数据搬运已经成功，但3DS LL端是显示你在3DS上买的游戏那些。应该还是把3DS的SD里的文件给拷过来吧。对于那些下载游戏来说，所谓搬家其实只是搬运的使用权，数据什么还是要拷贝一下的。当然，图方便也可以把3DS的卡直接拔下来插到3DS LL上。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

《召唤之夜5》里主人公要怎样才能响命觉醒？我按教程说的将主角的MP提升到100还是觉醒不了。



广州 找到音

主人公的响命觉醒和其他召唤师有点不同，需要响友在场，并且响友的MP也要100以上，满足这两个条件主角才能响命觉醒。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

打算新买个3DS LL，很好奇搬家的话到底会把什么都搬到新机器上？我的旧3DS上还会剩下些什么？



青岛 BW

3DS间的搬家非常彻底，不光包括你在旧机器上从e商店下载的游戏、试玩和预告片，连大使资格、Wii设定、Mi设定、时区、主机主姓名等这些也都会一并搬过去。等到搬家完毕，如果你的旧机器还打算继续用，只能从开机后的最初设定开始。

★★★★★★★★★★★★★★★★★★★★

《雷电十一人GO》的攻略在《掌机王SP》上的哪一辑啊？



厦门 邓翔昱

《掌机王SP》上仅在第74期做了一个“特快”，收录在第四期的“二次元空间”栏目里，详细的攻略刊登在3DS专辑。Vol.1上。

玩

流

空

间

友情提醒：小编不会以任何形式找读者索要银行卡密码、金钱、物品等，如遇到此类事件请自行回避

刘真骅

昵称：ryushinka

性别：男 年龄：30

拥有掌机：PSV、3DS LL、PSP、NDS

喜欢的游戏：《马里奥》、《生化》

地址：上海市虹口区四平路283号1号楼16A

邮编：200081 QQ：121740278

Email：ryushinka@sina.com

电话：15921195860

想说的话：希望《掌机王SP》越办越好！



刘婧

昵称：崧之羽

性别：女 年龄：13

拥有掌机：NDSL

喜欢的游戏：《口袋》、《恶魔幸存者》

地址：福建省厦门市思明区槟榔西里150号A座803

邮编：361000 QQ：602698930

Email：602698930@qq.com

电话：0592-5108112

想说的话：求《恶魔幸存者》粉丝，只有我一个太孤独了。

黄超然

昵称：豪豪潘

性别：男 年龄：110（自称）

拥有掌机：暂无

喜欢的游戏：《雷电十一人》、《口袋》、《太鼓》、《星之卡比》

地址：广东省深圳市福田区福田外语学校景田校区

邮编：518034 QQ：1799562010

电话：13808801702

想说的话：我是2皮。

廖航

昵称：leon

性别：男 年龄：27

拥有掌机：3DS、PSP

喜欢的游戏：《人纹》、《牧场》

地址：广西桂林市象山区中山南路尚智苑12号3-2

邮编：541002 QQ：1001241010

电话：15177310111

想说的话：中个奖吧！

陈琪林

昵称：琪林

性别：不详 年龄：15

拥有掌机：PSV

喜欢的游戏：《灵魂献祭》

地址：重庆市巴南区鱼洞新民街150-12

邮编：400000 QQ：1499742954

电话：023-86538519

想说的话：索尼啊！快让顽皮狗和圣莫尼卡在PSV上制作大作啊！

刘裕丰

性别: 男 年龄: 19
拥有掌机: PSP
喜欢的游戏: 《最终幻想 零式》
地址: 江苏省苏州市高新区科锐路1号
邮编: 215000 QQ: 2545757417
Email: 2545757417@qq.com
电话: 15162881203
想说的话: 普通学生党攒钱买 PSV 难啊。

刘裕丰

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: PSP、3DS LL
喜欢的游戏: 《MH》
地址: 上海市宝山区密山东路11弄5号101室
邮编: 201900 QQ: 921632797
Email: 921632797@qq.com
电话: 021-56100458
想说的话: 非常喜欢《掌机王 SP》木有啥话了。

曹晨

性别: 男 年龄: 16
拥有掌机: PSV、3DS LL、PSP
喜欢的游戏: 《MH》、《口袋》、《FF》、《MGS》
地址: 上海市闸北区宝昌路751弄5号
邮编: 200071 QQ: 1029067844
Email: cchpm2@126.com
电话: 021-56322719
想说的话: 期待今年 E3 有惊喜。

凌云云

昵称: 小云

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: NDS
喜欢的游戏: 《牧场》、《口袋》
地址: 浙江省安吉县港口区喻家户
邮编: 313300
电话: 0572-5015907
想说的话: 好想有一台 PSP、PSV、3DS 和 NDS 啊。

柯泽贤

昵称: 69

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: PSP
喜欢的游戏: 《MHP》、《七龙战记 2020》、《PSO2》
地址: 广东省灵川县梅基区燕子窝新兴西12巷2号
邮编: 524500 QQ: 441462253
Email: 441462253@qq.com
想说的话: 希望《刀剑神域》和《我的朋友很少》快点出汉化版。

吴天豪

昵称: 空の键刃团

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: PSV、NDS、PSP
喜欢的游戏: 《口袋》、《初音》
地址: 辽宁省沈阳市皇姑区长江街24-12-4-1
邮编: 110031 QQ: 774870874
电话: 13998159800
想说的话: Say, what do?

刘昊

昵称: 拿错剧本

性别: 男 年龄: 17
拥有掌机: DSI、3DS、PSP
喜欢的游戏: 《口袋》、《极限脱出》
地址: 辽宁省大连市金州区金湾路12号楼

2单元501室
邮编: 115100 QQ: 1364102293
Email: 1364102293@qq.com
电话: 0411 87679151
想说的话: 作为学生党供了5张正版卡……哎, 我很辛苦的啊

小 編 寄 語



花柳

本书在《掌机王50》上的内容不是很多，原因是去WPS帮忙做了《生化危机启示录》的高清移植版攻略，上下两册都带着WPS花了些时间。

陈建：如果国家叫你去峡谷公司坐过山车，不禁让人想起当年陈仲典的《壮志凌云》。不过个人最喜欢的汤姆·克鲁斯电影还是《最后的武士》。

印象中自己有好几年不碰动画新稿了。最近跟
风看了《进击的巨人》。求被创作又把手画外补最
新话。求改编动作装成。12%的《王冠与巨像》就是
绝佳的范例。当然最重要的还是速度和巨人的数量要加
强。12%中



白菜

□如果说**属性**和**尊性**只能任道其一，**哪个更重要**？有人认为是**计道**，这个命题的人本身就是**宁愿性**爆表的人。为什么？性与尊性不能共存，为什么？“计道”端的被发疯鬼把另一端完全吞掉！就算是开了个**红色贵**和**更通贵**，贵人仅有一块钱还想着盖过二十瓦的，也因为向朋友求助的人，我不认为这是**重性**，要早晚就懂。贵人首先要对自己负责。

「著名音乐家李惟宁与游友 在下世生」的问题
 晓钢则对李惟宁起了深远的注意。随着新版本
 定稿，以了也指出李惟宁会大幅改良的讯息。成但
 成应说相信 25

「〇」× | 全編

●天气越来越热，漫长的夏天又开始了
●算起来好久没回老家，好不容易回去一趟，谁让我没带品尝各种小吃。小老鲜
味道：范甲、粽子、油酥饼、豆腐、炸酥
子。某人不擅长吃贵，即使在人迹地不熟
的地方，您也可以找到各种美食，不得不说
家里的西藏都那么好吃，怪不得回到家
就食欲大增了。

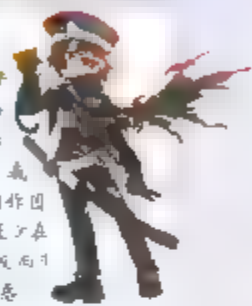


自左 自

★《真田》在日本的市場評價：口碑都不錯，合計銷售量達50萬部。《真田》情平，也有過半數字當為值得高興，只不過難免有年的片趣，認為尚不如《雪灯之旅》。新創版在頗廣，樂於接受時又加入了一些藍面，看起來像原公田，若集，福原所村「近以於休靜息」，上乃真情不虛，近而微小者切切。

★ 我的老搭档 田文出口 尤其是前 大通
百货出口半决然因时而由 结果发现健康而又接近
爱屋及乌去公司 套用我大哥说的一句陈 载去年
全了半的 100,000。

★、将好的材料再提高难度些人 水手想使 潜水艇
下不是潜水艇 可你如想使 潜水艇下不是潜水艇。



酷洛洛

■最近有点憋屈 复仇者联盟的相机电号都看大行过路2014年《大公报》的《复仇者联盟》不知道有多少同学把里面的电影都看过 冰呢

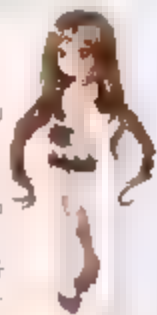
■这一季的日历除了《钟探知
秘闻》外，就数《我们都是一般能力
者》我觉着，虽然这片严重儿童不宜，不过看看那
个中，男主角与其他超能力者，一个个映现归队时，集
有《口袋妖怪》头版亮相



5 3 7 9 0 美编

●从香港回来后觉得要写个戏——
现在每天都要做面膜，虽然不能马上白回来，但起码可以自我安慰一下《泪》。

◆ 不到现在的气气真是快死了 每天到公司就是一身白汗 前阵我座位上的排气管没还坏了 一直有一股不明的气味喷下来 我感实自己像红萝卜一样 还好物业的工作人员把它修好了 要不然我肯定可惨啦





马修

在艰难困苦的环境下，我们
在战斗中，实现了自身素质的飞跃，进化
有些战士已具备了英雄一样的气概
革命和新思想的斗争，他们为了“救国”

中 有的对危险的感知非常敏感 落脚时也要不停地往肚子里塞以足扇扇陈等人类难民的绝万计 而且顶在那儿风吹雨打他们才安全。

●其不然乎如果预先直接选择估计也没这么简单 关键是要让引起爆炸的包 顺以必须除之而面除 被查出并不怕水与火 不怕雷不炸 正好满足

◆我素一直习惯用海苔盐。前些年刚调科舍带的那种小勺装盐菜只减一勺盐就足够干。现在说勺勺都嫌淡。和人说起竟像谁都有别套。看来不事是我的口味变了。难道是我味觉越来越少了？



LIKELY

●为了《僵尸大王》从日
雅转移到基隆 还好有两张卡
一张时服一张基隆 机器卡一下
就出了 但还是路吴麻烦
这个一卡解完一个账号的玩法是
在是 为时服卡 基隆卡 时服卡 时服卡 时服卡
走时服卡吧。

◆买了个电饭锅 家里灰尘的就不至于被煮到
了 每次电则它们哗里啪啦而时我每充篇了报复的
愤怒

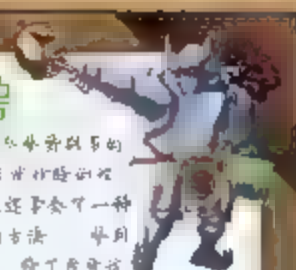
◆记得几年前在某广场看到一摊三四岁的“朋克”李松涛，可爱得很，还拍了不少照片。现在自己有了儿子，也到了可以玩的年龄，前不交给他买一个，还想着要不要请个人教一下。没想到就拉着他走了一天，第二天他就学会自己摆摆弄了。惊叹小孩子的学习能力和平衡能力。现在他一放学回家就要弄上，喜欢弄笔、纸、线。



半夏

★男生和女生思维终究不是一样。在编辑吕晋波以为《豫东战境》包装新奇的状况下，藏一个令人致败剧两遍，倒很成。看毕，竟以此招招抵作导播某病院，而尔外心，搞笑台同，甘靠一藤足，小唐尼妮约期将葛，期将他的下一部。

★前几天补了《义尼威》 口味之
重远胜《CS》 可谓夏天消暑最佳的时期。画面新
奇几乎都在港 我要先还羊胎在《8》坑不可自拔
期待14年的剧拍版 夏夏必成冬道 索阿提 的斯
毒 因为还不分出党 自从配过《黑皇》之后还平人
气新添 希望这次能给大家一个惊喜 什么时候能有
个像理科的王炸在味篇里



河魯

■说起平 我以 说是个开朗快乐的人 其实不是那么开朗上学的時候程度 基本上都会做差 甚至还学会了一种 假让自己从梦中醒过来的方法 等到 AWOL 我猜也不是一次两度了 除了荒唐这个工商外 其他诸如信任 异性 性别果 帅哥 白 菜 是方粉 咪嘴 文仲 与梅等人都在市出均过 作为木 上推的更可在梦中是化数种 各派人意已 有主见的人 其他人的性格都和舞台上以及台下展现 出来的性格有如度的区别 当然这也许是我主观看 出希望这些 是上好的性格啊

■那天范妮一星期内看了十几部电影。其中对《搜
告战境》最为满意。范妮原以为，音乐很动听，
但事后却发现画面细节安排还是有点欠缺。《国魂
浪子》则真正对得起家人的期待。其名著《疯狂原始
人》的原因范妮不再看了。想起路人和《时、空、地
魂》中，为《星际迷航》等晚一跟晚月，白菜一起吃就才
来看的事范妮乐了。



乌冬

◆第五步：影片总体评价 + 推荐理由
影片整体给我的感觉都还不错，剧情紧凑，打斗场面火爆，特效也是最后很逼真，真是爽片。感觉像是拍好了整部片子再剪辑成这一样。

◆《射虎》的发售日终于确定了。不过
如果不是晚秋的话又怎样呢？“又跑到日
本了。而且拖个很长时间。还是拿了。堆
积如山出来笔数。除。杂志和电台外。报纸和杂志不
是每篇都写。但外要卖出一家也。六不收。”

◆《水浒传》总说与《水浒传》家数均以陈 不愚为
熟定干就是唐顺之的初稿。实际上出来 个指导前
乃 这种出入意料的发展为《水浒传》开了不少看点 真
是后来规划作 一 下的真正开宗 。



【方歌】

●不用点热的夏又终于来到了
无毛的猴子也来了。每次在公安站舍
上旁子都被猴子一阵狂吻 狂吻之
后留下一片又一片的泡泡 看见这些
灿烂又帅气的泡泡 一看开条地以
气 掌十出来快包包 我的血呢



香 登 生 烟

「上月信用卡帳單 看得眼『』 節約節
計 計
『操了一趟假 去了一些地方 消遣也
了不少
休假期間他從『』的日記題目中看
想到某天落在某家飯館 幸好好心老闆幫他收
起餐後餐椅 囑咐他到相館後再回來。」

记金海



白菜



又到了新一轮的“掌机王自由谈”了，有读者问我们最近几期收录的为什么都是游戏评论？答案很简单，因为作为“自由谈”的另一大类型——玩家经历的部分，已经有了2014征文活动的刊登，但是这并不妨碍征文活动结束后继续刊登大家的经历，总之不管是游戏评论还是玩家经历或者是小故事以及各种类型的“自由谈”，只要用心来写且文笔流畅，我们都会刊登出来与大家分享。另外整理这辑“玩家点评”时，最少有两篇因为把“点评”写成“介绍”而无法刊登，各位投稿时也务必留意哦。

《未知海域 黄金深渊》玩后简评

有剧透

文 月光下的影

前序

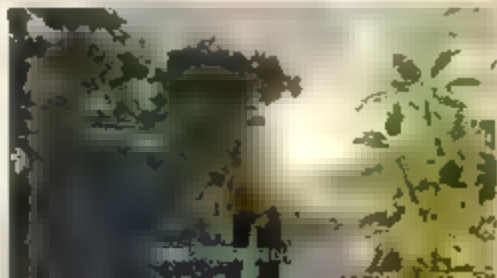


终于通关了这款游戏，抑制不住心中的激情，遂趁此写一点自己的感受。第一次听到《未知海域》这个名字是在大后期，那时购入了自己的第一个PSP，开始了关注索尼的资讯，特别是PS3。听说是BM和Sony一起设计的CELL处理器，当时把PS3完全当作了神机了。顶级的游戏体验，但穷学生一个，也只能这样想想。时不时看看书关注一下，解解渴。就是这样的情况下，我接触到了据说是CG级画面的《KZ3》，当时很震惊，更震惊的是一个从来没有听过的名字的游戏居然

比《KZ3》的画面还要好，当时就不相信爱情了——这个游戏就是《未知海域》！对于《未知海域》的了解，就这么多，但是极度深刻，在脑子里留下的印象始终是“最棒的”。

在后来的日子里离开了游戏一段时间，直到今年才再一次回归，最先是3DS，玩了《启示录》、《义纹》，接着又入了PSV。理所当然的，我要玩为PSV保驾护航的《未知海域》。玩之前，各种滋味交织在一起，有欣喜，也有担忧，害怕真的如网上所说“雷面不行”，害怕会败坏了在心中的伟大形象。但接触了过后，所有的顾虑都显得多余。

音乐 画面



一个游戏的给人的印象的好坏 开头影响很大。在《未知海域》进入开始界面的第一秒,我就被深深打动了——雨林的背景充满了神秘的气息,恢宏的音乐包含了激情,这两点交织一起,把《未知海域》寻宝探险的主题烘托得恰到好处,让机器面前的我一下子就融入了那类似于《夺宝奇兵》似的世界,想抛开一切,怀揣着对静静躺在未知世界里的神秘宝藏的好奇,轻身简行。

《未知海域》的音乐,不管是在标题还是在剧情都充满了原野的味道。原始、纯粹,充满了象征意义。在哥伦比亚的原始森林里,这种音乐更是把这个未知世界的广袤与探险者心里的壮阔表现得淋漓尽致,让体验者似乎“亲历其境”。

雨林这种场景的好处就在于,具有极佳的层次感。《未知海域》开头的第一章就给大家展现了原始森林近景的静谧优美和远景的华丽壮阔,让人十分震撼。

此后,洞穴以黑色稳重的岩石和复杂深邃的浮雕,把宗教的神秘和敬畏之感表露无遗,让人对接下来的剧情抱有了极大的好奇。如果说锯齿是缺点的话,也是可以理解的缺点,毕竟雨林的场景是很考验机能的,在PSV初期能做到这样实属不易。而且在融入了紧张刺激的剧情和壮阔激昂的音乐营造的氛围中后,大家很难留意到这个小小的遗憾。

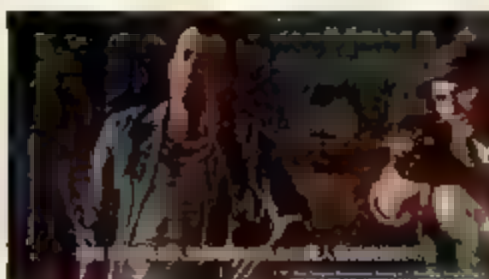


剧情

当我玩到第26章的时候,有了剧情会有多长的疑问。因为在实现了二次转折的情况下,我已经不能猜透接下来到底会发生什么了。从电影的角度上看,《未知海域》的剧情安排是很考究的。弹性而曲折,总能让玩家不断地去回忆思考剧情里那些能够预示下文的蛛丝马迹,这种手法很好地让体验者融入到整个导演想表达的世界里。



当第一章里那个幽默和爱炫耀自己乌龟皮鞋的老友但丁出现在大家面前的时候,谁会想到这样悠然的旅途背后充满了惊险和意外?而如果没有毕丝和葛洛的出现,那剧情估计就是德雷克解开了谜底、大家一起去闹声发大财,而不是后面串联了每个角色命运的壮阔旅程。在26章之前,那个让你充满了不解的老友但丁也许只是一个贪财的古董商,但26章之后他却出人意料地站在了大家的对立面。即便这时大家还是不会去认为最终的BOSS居然就是这个出生入死的老友但丁……这一系列的转变都很让玩家震惊,在玩到但丁想杀死德雷克的剧情时我心中泛起了淡淡的痛。生死相交的朋友,最后却因为贪念而决裂,不得不让人感觉痛惜。而那个革命失败的葛洛也是悲情角色,这个政治上失败颜面尽失的将军,在本以为能轻松应对的寻宝路上依然马失前蹄,最终带着自

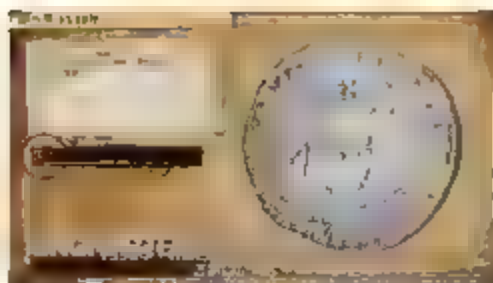


己的懦弱和绝望坠入了黄金深渊。在剧情的最后，德雷克与翠丝——这对之前素不相识的男女，在经历生死考验最终也两心相悦，算是给整个惊险悲情的探索之旅一个暖心的结局。



收集

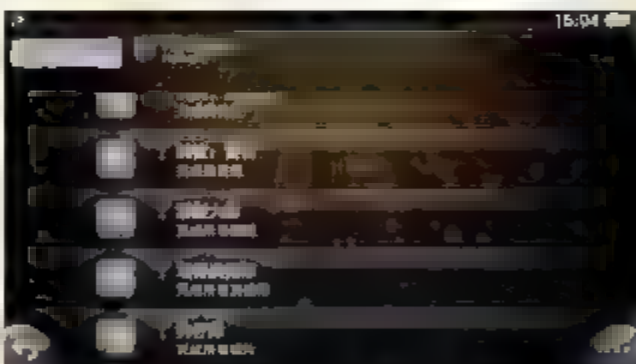
不得不说的是《未知海域》这个游戏的收集要素真的很有深度。以前看了某号称大作续作的收集，就是在场景里打一些莫名其妙地冒出来的东西，感觉鸡肋而无聊，完全是制作者的无趣和无能，根本不像《勇者斗恶龙》的金属装备收集能带来实用性。而《未知海域》的收集更多的是在文化和剧情深度上的延伸，作为一般的玩家，不收集也可以体验剧情；但是作为核心玩家，收集不仅会有反复探索这个世界、加深对游戏的熟悉度的动力，收集的宝藏附带的简短故事也让玩家对整个世界观和故事背景有更多更深的了解，让本作深深地扎根在玩家的心中，记住、熟知、最后成为深刻而饱满的记忆。就像喜欢三国的人对那段历史的深深喜爱一样，每当和大家一起谈论时，都会洋溢出一种美好而深沉的甜。



奖杯

我个人是很喜欢奖杯系统的，奖杯里的那些要求基本就是让人把游戏吃透、把游戏榨干。在这个大多数人都浮躁的时代，这种手段可以在一定的程度上让大家认真地去体验一款游戏。

《未知海域》的奖杯其实还是很简单的。难度主要集中在宝藏的收集上，毕竟很多的画、场景都是需要大家在游戏中去仔细地去探索的，变相地让大家静下心来去感受游戏，可谓是一举两得。



不管怎么说，在PSV上能体验到这样的波澜壮阔的冒险还是很值得回味的。也许玩过PS3上《未知海域》的玩家可能说“画面差点”“流程短点”，但毕竟这是PSV而不是PS3。如果PSV和PS3机能一样，体积一样，那我可能会很赞同上面的观点。相比之前玩的各种掌机游戏，个人觉得还是《未知海域》的震撼要更大、更单一一些。而参考两部《战神》在PS3上的表现，我们其实可以期待一下PSV上的《未知海域》的第二作，剧情将更加跌宕起伏，流程更长，场景更美。

慢捻韶光全作篇

——我与掌机、《掌机王SP》的往昔今朝

岁月不居，时节如流。写下这篇文章是出于内心一种莫名的慨然。从接触掌机的2001年至今已有十二个年头，转眼自己也近弱冠。充满童真与幻想的岁月中，我与书籍、动漫、游戏同行，今日回想，不负了这十二年的玩乎。并非官能主义，而是自忖，我的童年不全是应试与弱智动画，真是太好了。而这些年来，我也一直默默保持着对《掌机王SP》的关注一直到至今，24帧便是1年，虽然数字并不显眼，但一周时间来度量，不挂成溯。我们已经相伴那么久，万千思绪在笔头不知从何说起，笔者竭力避免写成流水账一般的文章，所以虽然还是按照时间线展开，但思绪停顿的徜徉或许会不受控制，还请小编与读友们见谅。附上了许多自己拍摄的照片，且作为与掌机、《掌机王SP》一路相随的纪念。那么，正文开始。

我的GBC



▲岁月虽已逝去，但童年永存。

2001年，上小学不久，我第一次接触一台真正意义上的掌上游戏机——GBC。那个时候已经开始接触日本动漫，而一年之后《我为歌狂》这一国漫的巅峰作更是在大街小巷回响。不过对于掌机，我当时没什么了解，甚至在奋斗GBC的一些日子里，也未曾知道发明这机子的厂商叫任天堂。我的第一盘游戏卡是美版《口袋妖怪：银》，（为什么是美版我也记不清了，不过虽然还不怎么懂英文，却居然顺利通关了。）这些年

来，每当怀念起这最初的感动，就会找出GBC，重新开出这张依旧闪闪发光（因为上面自带闪粉）的卡带，令我惊奇与欣慰的是，记录一直安然无恙地保存着（美帝制作的卡带质量就是好，笔者许多同时期的D商卡记录早就灰飞烟灭了）。在构思文章时，笔者再一次从茶几抽屉里寻出了许久未开的机器，重温了一遍白金山前的那家PC屋，并留影纪念。当然，还有属于《金·银》老玩家的特殊记忆，就是PC屋复制大法。我电脑里十几只铁甲蛹，相信老玩家知道意味

▶印象一直良好的保存着，十分庆幸当年玩的时候笔者还没
有要抛弃了它的概念。



▶上面的最终BOSS红，怀念啊



看什么。然后又想，若是没有这次《掌机王SP》200辑庆生的契机，或许想不到回顾这些年的掌机历程并去留影，若是哪一天记录消失，那真是一件终生的憾事了。

我与“SP”



▲第1辑——初识的第一本《掌机王SP》，时光已经刻下了沧桑的痕迹。

结识《掌机王SP》是在2004年，那是GBA SP的时代，也是我最后的“纯真年代”。当时班中GBA与GBA SP的拥有数量几近半数，男生女生通吃，大家也因此有了许多共同的联机乐趣与话题。在全班洋溢的掌机热情中，在学校对面的书报亭，我发现了《掌机王SP》11辑。那时类似的书刊还有其他的，我很好奇这处于竞争关系的两本读物有什么异同，便买了一两辑，仔细读后发现《SP》做得细腻不少，而当时班中买掌机书刊交流也分成两派，于是我自然成为了《SP》的拥趸。在《掌机王SP》对手停办时我曾伤感，并担心《SP》会不会也……不过看到《SP》一如既往地精细与欢乐，真是非常高兴。而当初的第11辑——我所购买的最早的《掌机王SP》，至今还保留着。

而当时，我的掌机也是SP，是作为一次期末考试奖励来到身边的。在班中近半数人手一台的情况下，去各个同学家中联机

是家常便饭的事。令我印象最深刻的便是和一位日本同学的交情。他在小学毕业时回到了日本继续初中学业，临走前的最后一次相聚，他邀请了班中的许多机友到家里玩。当时NDS已经发售，他也是我们班中一位最快入手的大神之一，自然受到GBA党的顶礼膜拜。那天他让好奇NDS的同学玩他的NDS，而和我们几个执着于GBA的一起联《数码宝贝大乱斗》和《口袋》。最后一次联机，他提出非常想用他的鲸鱼王换我的海皇牙（因为他是《红宝石》），而当时我82级的海皇牙是队中的最高等级，并且这个交换真的不怎么等价……不过想了一会，我还是愉快地答应了。他当时兴奋的表情让我们所有人都深感开心——只是简单的开心，但如今再也追寻不到了。



▲GBA SP的旧籍已经一片空白，无法再怀念了。

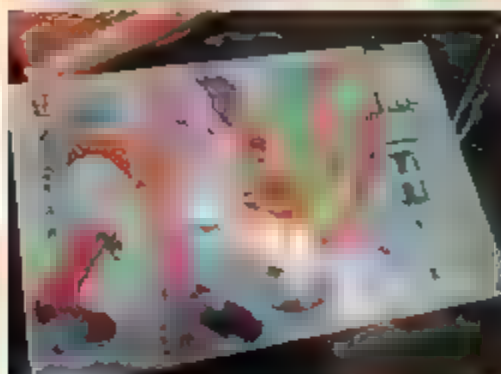
现在写着这篇文章，看着那张《蓝宝石》的卡带，突然有些伤感。卡带的记录不知何时掉了，那个时候我们视若珍宝的所有精灵、所有道具、徽章已经无处可寻。不知传送给他的那只海皇牙是否安好，也不知他是否还保存着那张《红宝石》。我想这就是纯真年代虚拟世界的真实力量，它自身虽不能永存，但却永远留存在经历过的人的心



▲承载真挚友谊的卡带。

中，成就一段友情与记忆。3·11东日本大地震时，我发邮件给在京都的他询问是否无恙，成为他毕业后我们的第一次联系，循的还是他当初留下的邮箱。本来没指望还能联络上，不过惊喜地收到了安好的回复以及一张他和她妈妈的近期合影，十分感动。那些时光，永远不过时！

自娱自乐的日子



▲印象深刻的32辑、望梅止渴的主机购机指南，以及《马车DS》的详细攻略。

2005年是NDS和小P全面开战的一年，在第32辑《掌机王SP》上读到小编们精心策划的新春主机购买指南和掌机游戏年鉴时，我真是激动不已！不过因为新主机着实是一笔不菲的花销，所以只能长期处在望梅止渴状态。马修和UKY是《掌机王SP》的元老了，在掌门人中马修也一直负责主持吐槽与点评，带给我许多的欢笑。过了两年，我终于入手了NDSL，结束了在《SP》陪伴下长期的“只关注不参与”状态。不过买新掌机时已不再有当年联机的快乐。



▲“御姐城”攻略给了我很大的帮助，PSP 3000的开箱演示十分精彩。

更多的是自娱自乐。初中同学与高中同学都是小P见多，而且又有“《怪物猎人 携带版》系列”这样的神作，所以联机得多。我在NDS上也玩了新的《口袋妖怪 钻石·珍珠》，不过有NDS的同学都不热衷于队伍培养和交换对战，所以只是通关了事了。

因为联机环境的匮乏，我在闲暇时以打《太鼓之达人》来放松身心，好在NDS平台上的一作鼓都是良心作，加上不断地操练，手技不断进步。鬼级的十星歌除了《Ekiber2000》、《十露盘2000》等几首“2000”至今无可奈何，其他满魂槽都无压力。虽然大神们可能要见笑了，不过想想这也是NDS给我留下的不多的纪念之一。也许是《太鼓》打多了的缘故，上高中时NDSL莫名就出现了横纹，且“一花不可收拾”。最后色调混乱、抖屏等一系列问题导致无法正常游戏。而当初买机子的电玩店貌似退出了上海地区使得报修无门……于是我的掌机实机操作生涯便告一段落。

掌机LSP 的坚守

虽然主机报销，不过只要有《掌机王SP》相随，便有着仿佛能随时玩到最新游戏一般惬意。既然又重新回到了望梅止渴的阶段，我也便开始审视这些年掌机和《掌机王SP》带给我的收获。适度的游戏，收获了益脑的效果，通过与《掌机王》的“交流”，我也得以一直及时跟进游戏界的动态，新作大作的概要——如小P上的“《轨迹》系列”和《FF零式》等，都以其宏大的世界观与深度的内涵令我手痒不已。但在父母学习为重的大原则下，新主机也一直未能提上日



▲一直都想玩《轨迹》，无奈没有主机。遗憾塞的历年史书如阅读了评几遍。

程。故《掌机王SP》成为了我精神上的理想乡。特别是看到冬去春来，小编们在满满的吐槽与嬉笑乐骂中，一直坚守着掌机这片土地，实在十分感动。

回想小学毕业时掌机界双雄争霸，全民皆欢的盛景，现在的大学同学中，有过掌机的却屈指可数。继续对新主机保持关注热情的，更是罕见了。虽然销量数字在增长，但掌机在我周围人生活中的影响力大不如前。似乎年龄越小，人心之间越能没有隔阂地玩在一起，大了之后，在游戏之外有着各种考量的标准，甚至有些游戏本身也偏离了原本传递积极精神力量与消遣的目的，成为了一种负面的符号。幸而在“掌机王自由谈”与许多其他栏目的玩家分享中，我了解到了许多前辈后辈的心路历程，吾道不孤，吾道不孤。

9年了，陪伴我的《掌机王SP》依然坚守着最初的梦想。我也会继续坚守！对于新世代的主机，个人还是更喜爱PSV，虽然不知入手会在何时，但这台掌机的画面水准令我惊叹，在机能上更是强劲。超出对手3DS许多，而且《闪之轨迹》与《灵魂献祭》等传统的和新的力作都陆续登场了！然而从另一个角度看，表现力在不断提升，游戏能带给我们的感动是否随硬件步步提升呢？到头来，是否还是在那个可以清晰看到每个像素的GBC与GBA屏幕上，有着游戏人最深情的



回眸呢？所有让我们牵挂和思念的，都是游戏与人情的深深结合。果然，最后我们永远无法完美通关的游戏，便是我们的人生。即便如此，在这不完美中，我们通过掌机认识到了无数平行世界的可能，也不枉此生了。最后，祝小编身体健康，工作顺利，万事顺意！从一开始只有3人的小组到现在好帅锅和美妹纸齐全，《掌机王SP》也像个大温暖的家庭一样！未来的路，我也会继续与《掌机王SP》携手！

征样 ▶ 这台2DS是我掌机取道暂时的歇脚点，相信在未来会继续这未完的旅程。





玩家点评



psv

极品飞车 最高通缉

平台: PS4/PS3

类型: RAC

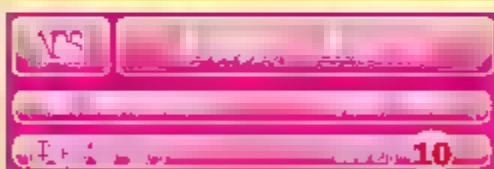
评论人: 奥伯尼斯

评分:

9

这款游戏实际的内容却相当让人惊艳。游戏的画面相当精致，从街道建筑到车辆模型，每一个细节都处理得非常到位。游戏中的光影效果也非常出色，尤其是在夜晚行驶时，路灯和车灯的光影效果让人仿佛置身于真实的街道中。游戏的音效也非常出色，引擎声、刹车声、警笛声等都非常逼真，让人仿佛置身于真实的赛车比赛中。游戏的玩法也非常丰富，除了基本的竞速比赛外，还有追捕、漂移等多种玩法，让人可以根据自己的喜好选择不同的玩法。总的来说，这款游戏是一款非常值得一玩的赛车游戏，无论是赛车爱好者还是普通玩家，都能在游戏中找到乐趣。

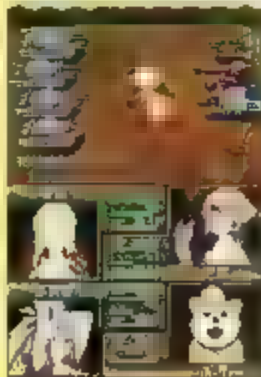
这款游戏实际的内容却相当让人惊艳。游戏的画面相当精致，从街道建筑到车辆模型，每一个细节都处理得非常到位。游戏中的光影效果也非常出色，尤其是在夜晚行驶时，路灯和车灯的光影效果让人仿佛置身于真实的街道中。游戏的音效也非常出色，引擎声、刹车声、警笛声等都非常逼真，让人仿佛置身于真实的赛车比赛中。游戏的玩法也非常丰富，除了基本的竞速比赛外，还有追捕、漂移等多种玩法，让人可以根据自己的喜好选择不同的玩法。总的来说，这款游戏是一款非常值得一玩的赛车游戏，无论是赛车爱好者还是普通玩家，都能在游戏中找到乐趣。



《MM2R》是本人第二次玩系列的第二作（上次是GBA），最大的感觉就是使用第三代的引擎和系统后，这次的《重制版》玩起来和以前的《2改》的感觉完全不一样，连射、齐射等设定让战斗变得异常激烈，进一步强化的拦截设定也让以前用穿甲弹打破装备的打法也有了诸多限制。而相对于原作，画面和音乐的进化自是不必说，分支剧情也沿袭了《3》的精彩与细腻，整体也在《3》的基础上有很多细节上的更改，一条不同的狗狗以及食金兽都让人备感新奇，通关后重新开始时选新主角的设定则避免了《3》重新开始时能力太强导致的乏味

感。

而相比二代，本作更贴心的系统是引擎特性使得双引擎系统的进一步强化，载重量的大幅上升让动辄重达10多吨甚至30多吨的超高火力火炮也都没有浪费，因为只有用这个级别的火力才能挑战诸如军舰龙王这样的强敌，而与之对应的双C装置系统则让非履带战车们有了各自的特性，加上可以更改战车武器穴位的类型，让所有的战车和重武器都有了用武之地——然而以上二点，却也使得前二代一直以弹药无限、重量轻为主要特点的副炮失去了存在意义，不免让人有些惋惜，希望以后的续作能重新加强副炮的实用性。



硬件要求

火热秘技

《AKB1/149 恋爱总选举》的SR卡密档终于更新完毕。虽然已经刊登过两期，但看者下面这篇一大片还是吓了一跳。仔细想想，毕竟有149人啊

PSV/PSP

1.0版

AKB1 149 恋爱总选举

●SR卡密档

SR卡是游戏中的稀有卡片，除了队伍复活时能获得一张外，其他的需要通过正常游戏以外的手段获得，其中下载制服和泳装的收费DLC可各获得两张，下载限定版特典的DLC可获得一张，剩下的则是通过输入密码来获得。在游戏设定的“システム”中选“パスワード入力”即可进入输入界面。在第197辑攻略和第98辑“火热秘技”中已经列出了一部分密码，现在列出剩余所有更新的密码。

※密码的输入方式除了用罗马字母拼写假名外，还可以在PSV“设定”→“语言”→“输入语言”→“键盘/添加词语”下勾选“日语”、“五十音”，这样就可以在输入界面直接选择五十音假名键盘来输入了。

人物名称	密码
大森桃太郎	めんとかつらん
仓持明日香	でなろゆかるつ
高城亚树	ねえずかゆくの
松原夏海	まきろへんかゆ
内田五右卫门	はわいもてひつ
田名部生来	れいみずけち
中冢智英	みうるちりわた
野中美乡	しをきつるめひ
松井咲子	みちつにななて
横山由依	ねほもとせすな
小林香菜	つえかそろれつ
佐藤すみれ	ぬさしせせねや
佐藤夏希	すれまみす
铃木紫帆里	とまむゆつすせ
铃木まりや	くつれめこめ
近藤莉绪	ねしるいほあて
宫城绫植	わいををねめな
阿部マリア	ちすせいそな
加藤玲奈	ゆひきほならよ
川原未祐	ふしもてくるす
岛田晴香	とるらわひへみ

人物名称	密码
应时半里	よめっさつうす
压时优花	ねほれそよほす
柳伊夕里	ゆまでぬめくた
中村麻里子	みひしゝるあよ
永尾まりや	よへなをへっさ
加藤みみ	しさとこしあ
木下有希子	すつのもんでれ
森原みずき	めちよりむつ
高田幸织	おねぬきすえゆ
出口阳	くゆをとねちす
中西优香	そへけたけわゆ
平田瑛希子	すとおへあほら
平松可奈子	いそしきこれや
赤松里々奈	けめねそちさせ
阿比留幸帆	のきそうきたの
石田安奈	まけせぬつのい
加藤智子	うとさほちえほ
后藤理沙子	にてけをおたわ
佐藤す歩	のきいえるひも
折原実绘子	ぬみつへしぬあ
寿佑和子	いむねわりさん
松本梨奈	らゝやんそえた
矢野美纪	りめなんまちや
山田遥花	かあおもねさせ
矶原诗华	めえよすまそか
上野圭澄	しへおやあろへ
楠本まどか	せとよんのえ
金子望	さききたいや
小林亚美	せえともめさを
酒井晴衣	まじいほけさわ
咲田阿弥	ろたやそやし
高木由麻奈	いけけりほひ
竹内舞	よゝもくとち
都筑里佳	やもほなにち
藤田奈美	とえちおをし
山下ゆかり	りおやんほう
小笠原菜由	にじいあしてか
山崎佳奈子	かくおへきねら
岸野里音	ちせろなねい

人物名称	密码
木下美奈	ゆめうすほねわ
小谷里步	んなみしめんし
近藤里奈	かきのよれひし
笹原友那	らほいふうめけ
上出惠	めねあよせもい
白岡美璃	めほせほてゆ
松田礼	つんこうとうれ
山口夕辉	くちてふくひて
山田菜々	いぬあちたほひ
山本彩	るろみるてわせ
吉田朱里	むつめつろほ
鎌边美优纪	てそめつしぬほ
太田里织美	ゆたるつはたを
中田彩华	ひがせなさへね
川上礼奈	よつこたをちさ
木下百花	さへねにさんみ
岛田玲奈	きいあつて
城藤理子	あすおけとちみ
高野佐衣	ひはよめめち
谷 爱梨	いしよらめく
堀 彩爱	さへねほたへ
藤田留奈	いぬあさき
比原凉	ほろくらねせ
村上文音	ひいおするねす
村瀬彩美	めたきせればし
矢仓枫子	るおれなをさち
山岸幸津美	らりきめれなほ
来校ケイラ	たりわいさう
穴井千寻	しまさえへすえ
植木南央	へせをるやうた
熊泽世莉奈	てゆつあんき
指原莉乃	やれよねうれお
下野由香	んねねおおく
田中葵奈美	おもひよみぬや
中西智代梨	とんねちもえゆ
松岡菜摘	るりたうまち
木村新咲	ちやさひかのひ
泉保まどか	いのれよしおん
若田部通	てすかみりほう

PSV
11版

メタルのトリック

炼金术士3

● 交纳道具前可合理利用

酒场的依赖或者课题中要求交纳消耗品的时候，可以事先将消耗品的使用次数用到剩下1然后再交纳。这样既不会对完成任务有任何影响，也不会浪费。不过要注意部分道具使用之后会降低品质，这些道具最好还是完好地交纳过去。

● 战斗不耗时间

在迷宫中发生战斗一般会消耗1格时间槽，但实际上如果在梅露露行动之前

结束了战斗或者逃跑的话，时间是不会消耗的。为此，最好让攻击力高而且拥有范围攻击的角色装备加快速度的道具，让其能比梅露露更先行动，并且快速解决所有敌人（炼金术士同伴比较容易做到）。另外，如果在迷宫中攻击敌人会先制进入战斗，此时梅露露会强制最先行动，所以想节省时间还是得普通地进入战斗。

掌机游戏综合反售表

1. 安全性能：配备可拆卸式安全座椅，可兼容市面上主流安全座椅品牌，为宝宝提供全方位安全防护。
 2. 舒适性：采用加厚记忆棉填充，有效缓解宝宝久坐不适，让宝宝在旅途中也能舒适入睡。
 3. 便捷性：支持一键折叠功能，操作简单，方便家长收纳和携带。
 4. 耐用性：采用高品质材料，经久耐用，使用寿命长。
 5. 性价比：相比同类产品，价格更具优势，为家长节省开支。

发售表阅读说明

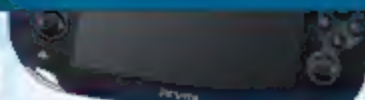
■红色字体为注册商标注

■ 以日元标价的为日版游戏 以美元标价的为美版游戏 括号内日版游戏的价格约为美版价格

7月	龙珠Z 悟空の伝説	Aerial Crossling Low cost	Nintendo	ETC	5080日元
7月	超时空要塞II 可动式钢甲战士	超时空要塞II サイロセタ アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5480日元
7月	超时空要塞II 可动式钢甲战士 II (商店下载)	超时空要塞II サイロセタ アルバロスの翼	Square Enix	RPG	5000日元
7月	大空物语 回归3D	レキ コダ タンゴス3D	Nintendo	ACT	4500日元
7月	大空物语 回归3D (商店下载)	レキ コダ タンゴス3D	Nintendo	ACT	4600日元
7月	再见龙先生	あふりん 再会川崎	Apurama	ACT	4980日元
7月	交配与恋爱 朋友	しんゆうがてきちやうぐ ムラマトモ	NBG+	ETC	4080日元
7月	忍者茶丸 樱花公主与火龙的秘密	忍びやしと女くん さくら姫と火龙のみみつ	Hamster	ACT	4280日元
7月	忍者茶丸 樱花公主与火龙的秘密 II (商店下载)	忍びやしと女くん さくら姫と火龙のみみつ	Hamster	ACT	4180日元
7月	游戏王 决斗怪兽 卡片战斗	Project Y zone	NBG+	S RPG	1939日元
7月	游戏王 决斗怪兽 卡片战斗 解码	デモン・レート デュタイム Decode	NBG+	RPG	5440日元
7月	游戏王 决斗怪兽 卡片战斗 解码 II (商店下载)	デモン・レート デュタイム Decode	NBG+	RPG	5480日元
7月	游戏王 决斗怪兽 卡片战斗 解码 III (商店下载)	デモン・レート デュタイム Decode	AI	RPG	5520日元
7月	落帽定年 快活面壁名作	まのママはハゲ スイジヤム	日本Columbia	ETC	5040日元
7月	美食的俘虏 冒险美食大作战	トリコ ダブルメガバトル	NBG+	ACT	5280日元
7月	东京哥谭III 涩谷暴走 泽尔姆 下等车与暗之仪式	エル・シノボル クロスREXX ウルム ザーグ・リクウズ	Banlista	RPG	6080日元
7月	怪物猎人 携带版 3rd	怪物ウォー フ	Laver-5	RPG	4500日元
7月	怪物猎人 携带版 3rd (商店下载)	怪物ウォー フ	Laver-5	RPG	4600日元
7月	马里奥与路易RPG4 豪华版	マリオ&ルイ RPPG4 トリムアット・ペンテマ	Nintendo	RPG	4800日元
7月	马里奥与路易RPG4 豪华版 II (商店下载)	マリオ&ルイ RPPG4 トリムアット・ペンテマ	Nintendo	RPG	4800日元
7月	怪物猎人X 狩猎武器	ゲーム 怪物ハンター Xシステム	Epic S	RPG	4400日元
7月	怪物猎人X 狩猎武器 II (商店下载)	ゲーム 怪物ハンター Xシステム	Laver-5	RPG	4000日元
7月	怪物猎人X 狩猎武器 III (商店下载)	ゲーム 怪物ハンター Xシステム	Codem	AVD	5980日元
7月	野音奇闻 最强潮美少女格斗	ビーストサファ 最強潮美少女ロリアム	日本Columbia	ACT	5040日元
7月	幻想三国志 解悟	フアンタ / ライト Link	Laver-5	RPG	6980日元
7月	高达创战者 决战钢弹小镇	ガンダムビルドファイターズ ガンダムビルドファイターズ	日本Columbia	ETC	5040日元
7月	高达创战者 决战钢弹小镇 II	ガンダムビルドファイターズ ガンダムビルドファイターズ	NBG+	ETC	5080日元

游戏收录了系列前代作品 相比PS2版进行画质强化和画面比例调整。精灵青年杰克与鼯鼠好友达斯特组成好搭档 为探索古代普利加索尔文明和神秘能源的秘密 展开一场动作大冒险。本作拥有出色的操作感和丰富的动作要素 在全世界均拥有不菲人气 目前尚未公布中文版发售日。

PlayStation Vita



日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年5月					
6月	致命与时尚 全面突击 (e商店下载)	Ratchet&Clank: All-4-one	SCE	ACT	2000日元
11日	杰克与达克斯 合集	Jack and Daxter Collection	SCE	ACT	79.99美元
20日	神次元偶像 海王星PP	神次元アイドル ネプテューPP	Compileheart	AVG	6279日元
20日	神次元偶像 海王星PP (PS商店下载)	神次元アイドル ネプテューPP	Compileheart	AVG	5300日元
20日	胜利赛马7 2013	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
20日	胜利赛马7 2013 (PS商店下载)	ウイニングポスト7 2013	Koei Tecmo Games	SLG	6090日元
25日	妈妈诞生	Mumma's Rebirth	Akasy	A + RPG	39.99美元
27日	秋之回忆 重制版记忆	メモリーズオフ ゆびきりの记忆	5pb	AVG	7140日元
27日	秋之回忆6 完全版	メモリーズオフ6 Complete	5pb	AVG	7140日元
27日	咒怨传	呪怨伝	Koei Tecmo Games	ACT	4890日元
27日	咒怨传	呪怨伝 (PS商店下载)	Koei Tecmo Games	ACT	5400日元
27日	三极姫2 天下霸权 标志继承者	三极姫2 - 天下覇権 - 标志の継承者 -	Systemsoft Alpha	AVG+SLG	6925日元
2013年7月					
25日	龙之皇冠	Dragon's Crown	Adus	A + RPG	6190日元
25日	苍翼异闻录 代码: 新生	エクストレイズ コード: エンブリオ	Arc System Works	AVG	7140日元
25日	苍翼异闻录 代码: 新生 (PS商店下载)	エクストレイズ コード: エンブリオ	Arc System Works	AVG	5800日元
2013年8月					
1日	英雄传说	マインド/ゼロ	Acquire	RPG	6279日元
6日	龙之皇冠	Dragon's Crown	Adus	A + RPG	39.99美元
22日	超级机器人英雄OG外传 魔装机神II 正义的觉醒	スーパーロボット大戦OG外伝 魔装机神II PRIDE OF JUSTICE	NBGI	S + RPG	6480日元
22日	神界II 七星的引导与玛吉鲁的苏醒	コンセプションII 七星の導きとマズルの覚悟	Spika Chunsoft	RPG	6279日元
22日	神界II 七星的引导与玛吉鲁的苏醒 (e商店下载)	コンセプションII 七星の導きとマズルの覚悟	Spika Chunsoft	RPG	5600日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE	ラグナロク オデッセイ エース	GungHo	ACT	4995日元
29日	仙境传说 奥德赛 ACE (e商店下载)	ラグナロク オデッセイ エース	GungHo	ACT	3900日元
2013年9月					
26日	英雄传说 闪之轨迹	英雄伝説 閃の軌迹	Falcom	RPG	7140日元
2013年10月					
17日	救世之焰	エクスタトラ	Furyu	RPG	6279日元
17日	救世之焰 (e商店下载)	エクスタトラ	Furyu	RPG	5700日元
2013年秋					
未定	蔷薇少女 (暂名)	ローゼンメイデン (暂名)	5pb	AVG	售价未定
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールドクラスサッカー	EA Sports	SPG	售价未定

PlayStation Portable



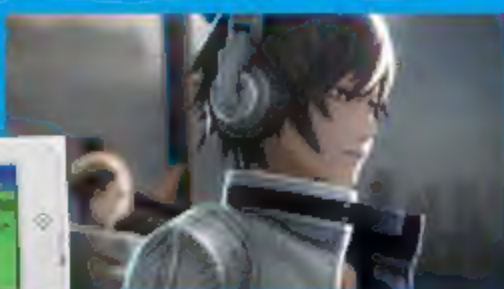
日期	中文译名	游戏原名	发行厂商	游戏类型	售价
2013年6月					
25日	风暴恋人2	STORM LOVER 2nd	DS Publisher	AVG	6090日元
26日	萝球部 秘密遗失物	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川 Games	AVG	6090日元
26日	萝球部 秘密遗失物 (PS商店下载)	ロウきゅーぶ! ひみつのおとしもの	角川 Games	AVG	5040日元
26日	恋恋时恋	恋々デイズ	Idea Factory	SLG	8090日元
27日	白猫之怪	しろくちの怪	Idea Factory	AVG	6090日元
27日	咒怨传	呪怨伝	Koei Tecmo Games	ACT	5040日元
27日	咒怨传 (PS商店下载)	呪怨伝	Koei Tecmo Games	ACT	4500日元
27日	所罗门之戒 地之章	Solomon's Ring - 地の章 -	Asgard	AVG	5129日元
27日	捉迷藏 移动版	かくつこ! Portable	Alchemist	AVG	7140日元
2013年7月					
25日	钻石国的爱丽丝 奇妙世界	ダイヤの国のアリス - Wonderful Mirror World -	QuinRose	AVG	6300日元
25日	青春开始了	青春はじめました	Homonbee	AVG	7140日元
2013年8月					
22日	罗密欧对朱丽叶	ロミオVSジュリエット	QuinRose	AVG	6300日元
29日	学生会的一己之见 Lv2 携带版	生徒会の一存 Lv2 PORTABLE	角川 Games	AVG	6300日元
2013年9月					
5日	歌唱王子殿下 音乐2	うたの☆プリンスさまっ MUSIC2	Broccoli	MUG	3900日元
26日	明治东恋恋恋	明治東京恋恋	Broccoli	AVG	6090日元
2013年10月					
24日	众神的恶作剧	神々の悪戯	Broccoli	AVG	6090日元
2013年夏					
未定	超级机器人英雄 新装行传 (PS商店下载)	スーパーロボット大戦Queensland (オレゴン) エクステンD	NBGI	S + RPG	6480日元
2013年秋					
未定	FIFA14 世界足球	FIFA 14 ワールドクラスサッカー	EA Sports	SPG	售价未定
2013年内					
未定	最终幻想2	GOD EATER 2	NBGI	ACT	售价未定

DVD光盘 内容导视

游戏展望台

自由之战
龙之皇冠
黑偶异界
讨鬼传
南境铁匠 奥德赛 ACE
假面骑士 携带版
海贼王 无限世界 红
高见 强敌川崎
口袋妖怪 X·Y
数码宝贝世界 复原 解码

美食的俘虏 超级美食大作战
智龙迷城Z
野蔷薇奇 最强格斗竞技场
新·世界树迷宫 千年少女



新作特搜队

讨鬼传 (试玩版)
僵尸大学2 布基恩博士的复仇
索尼克 战斗 辛苦了
召唤之夜5



噬甲游团

《龙珠》定格动画——沙鲁的回归



《掌机王SP》200强 回馈读者大地奖视频



动作直击

真·女神转生IV



本辑《口袋光碟》有奖问答题目

在《讨鬼传 试玩版》演示视频的后半段中，小编使用的武器是什么？

A.太刀

B.手甲

C.弓



capcase psv
硅胶边框套装

3名

掌机王SP 幸运大抽奖

参与方式：只要在2013年6月29日前（以邮戳时间为准）将本辑附赠的“读者回函表”寄至兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（邮编730020），您就有机会获得以下奖品。本次中奖名单将会在《掌机王SP》第206辑上公布，敬请关注。

奖品



2名

capdase PSV

经典硅胶包



2名

capdase PSV

便携包II



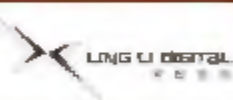
2名

capdase PSV真皮包

本次活动赞助厂商及网站

GBAlpha

GBAlpha (中国) 有限公司



《掌机王SP》第202辑中奖名单

中奖者如果在本书上市后超过一个月仍未收到奖品，请尽快与《掌机王》读者服务部用电话或Email联系，提供详细的中奖信息和电话以便查询，多谢配合。读者服务部电话：0331-4867606，Email：pgking@263.net

奖品：PSV包

6名

武汉市	范醒
太原市	韩帅
深圳市	马鸿远
济宁市	陶韬
上海市	王刚
北京市	张兆旭

《掌机王SP》第202辑DVD问答—中奖名单

重庆市	陈琪林
成都市	刘嘉玮
海口市	刘锐满

3名



答案：B capdase PSV硅胶包6名款



口袋玩家

VOL.66

口袋妖怪的专门志：游戏、动画、漫画、周边、卡片、小说……

卷首特辑

用数字来回顾——“《口袋妖怪》系列”的伟大轨迹

游戏、TV动画、剧场版、卡片、周边……用统计数字，来回顾《口袋妖怪》17年来走过的路。

研究所

《口袋妖怪大乱斗U》二周目研究

本辑收录了关卡完美条件、隐藏主卡解锁及完美攻略、NFC模型精灵培养指南以及心得等。

研究所

口袋妖怪详尽分析——未进化精灵专题（4）

本辑带来的是哈克龙、洋洋学姐、暗黑鸟兽、梦妖和飞螭。

口袋教室

安卓口袋软件推介

——PO、编队器与图鉴

安卓平台的口袋训练软件PO、相关的编队器以及方便的图鉴，让我们的PO对战也随时随地地战起来吧！

光盘收录

《口袋妖怪 X·Y》预告片+宠物小精灵BW（第二季）+宠物小精灵AG



附送精美赠品
小刚纸模

已上市 全国报刊亭有售

大抽奖继续进行！ 本辑依旧有正品口袋玩偶等你来拿！



PSV专辑

Vol. 6

实用与收藏兼备的PSV权威专辑 | 大16开208页+影像DVD光盘

Vita攻略

海贼无双2

梅露露的工作室 加强版 阿兰德的炼金术士3

胧村正 | 瓦尔哈拉骑士3

忍者龙剑传 Σ2 加强版 | 死或生5

Vita动态

PSV满意度调查

Vita动作

写真女友 亲吻
讨鬼传 试玩版

Vita小说

胧村正
剧情小说

6月下旬 全国上市

本手册随盘附赠不能单独销售

掌机王光盘定价：18元